2 pełne wersje: Re-Volt + Beneath A Steel Sky

DEMA: COMMANDOS 3, FREEDOM FIGHTERS,

2xCD

WARLORDS IV, AQUANOX 2, OSTRICH RUNNER...

CLICK!

7.90 zł (w tym 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 10/2003

nr indeksu 351555



16 września '03

W CENTRUM UWAGI:

str.26 Pirates of the Caribbean

str.38 Paradise Cracked

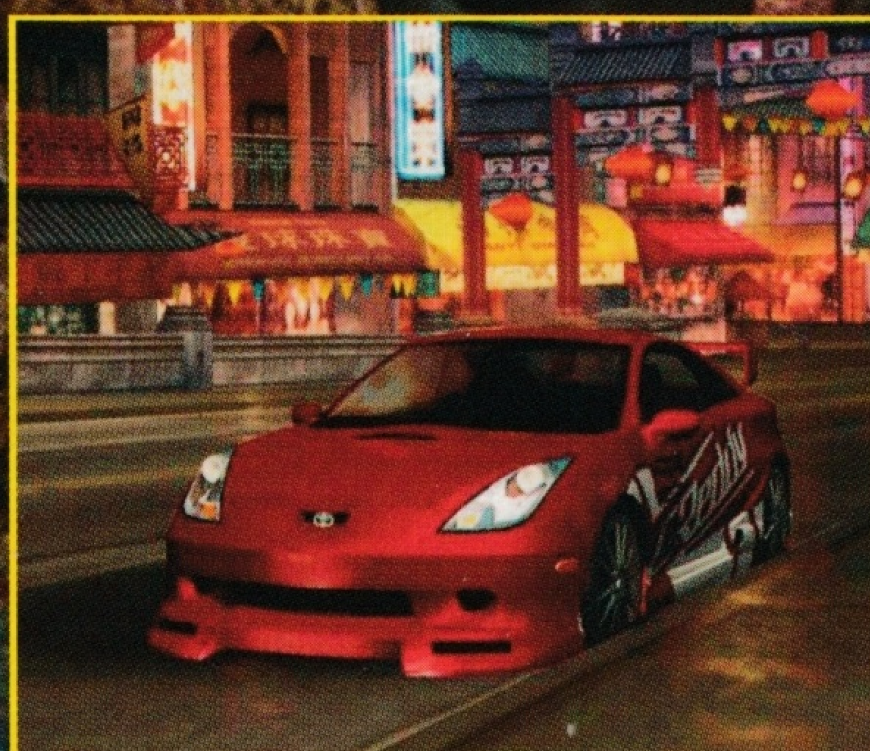
str.28 Midnight Club 2

str.34 Etherlords 2

MEGA STICK 1

Tylko u nas! Test najnowszego odtwarzacza MP3 firmy MSI

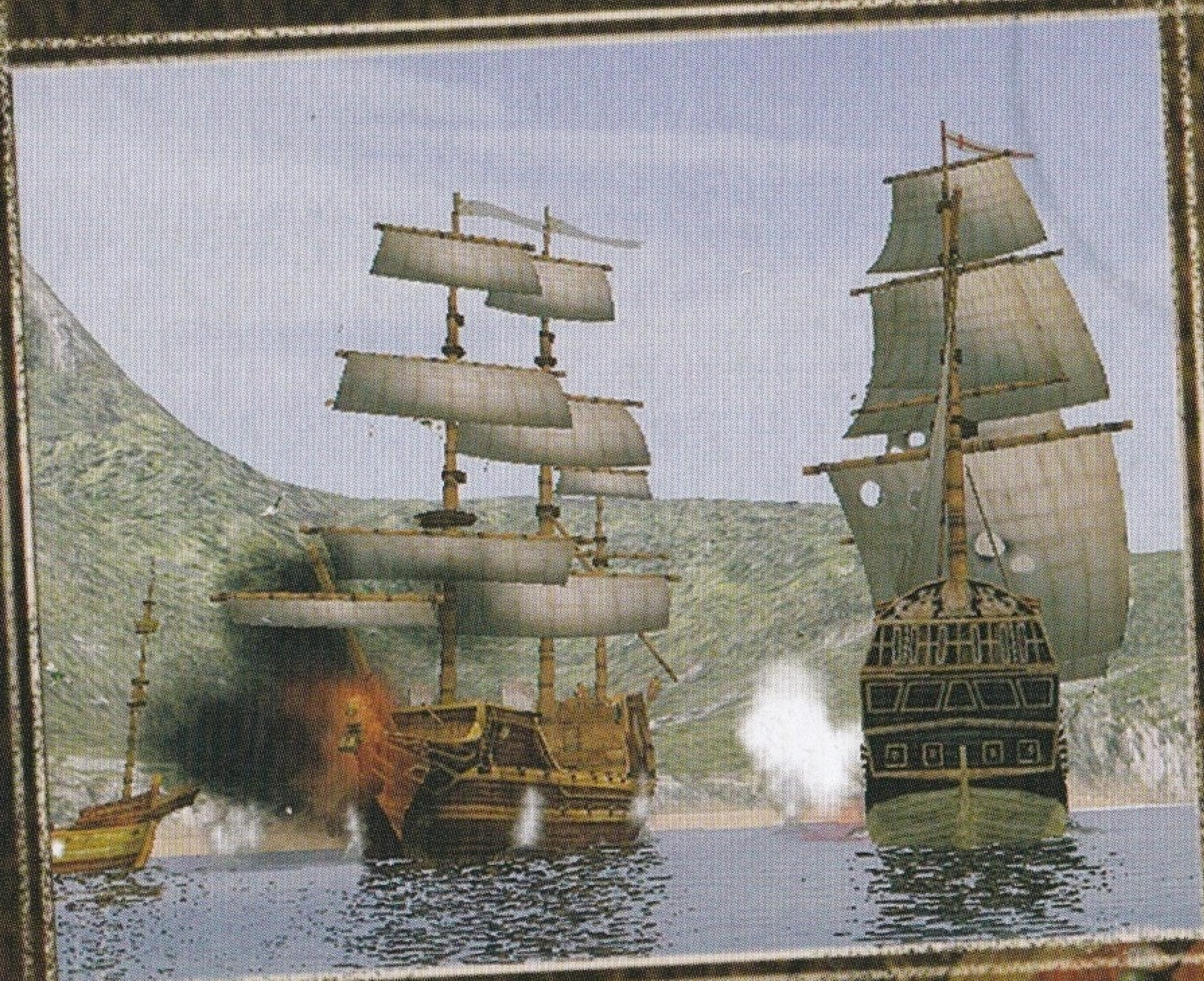

Northland


NFS: Underground

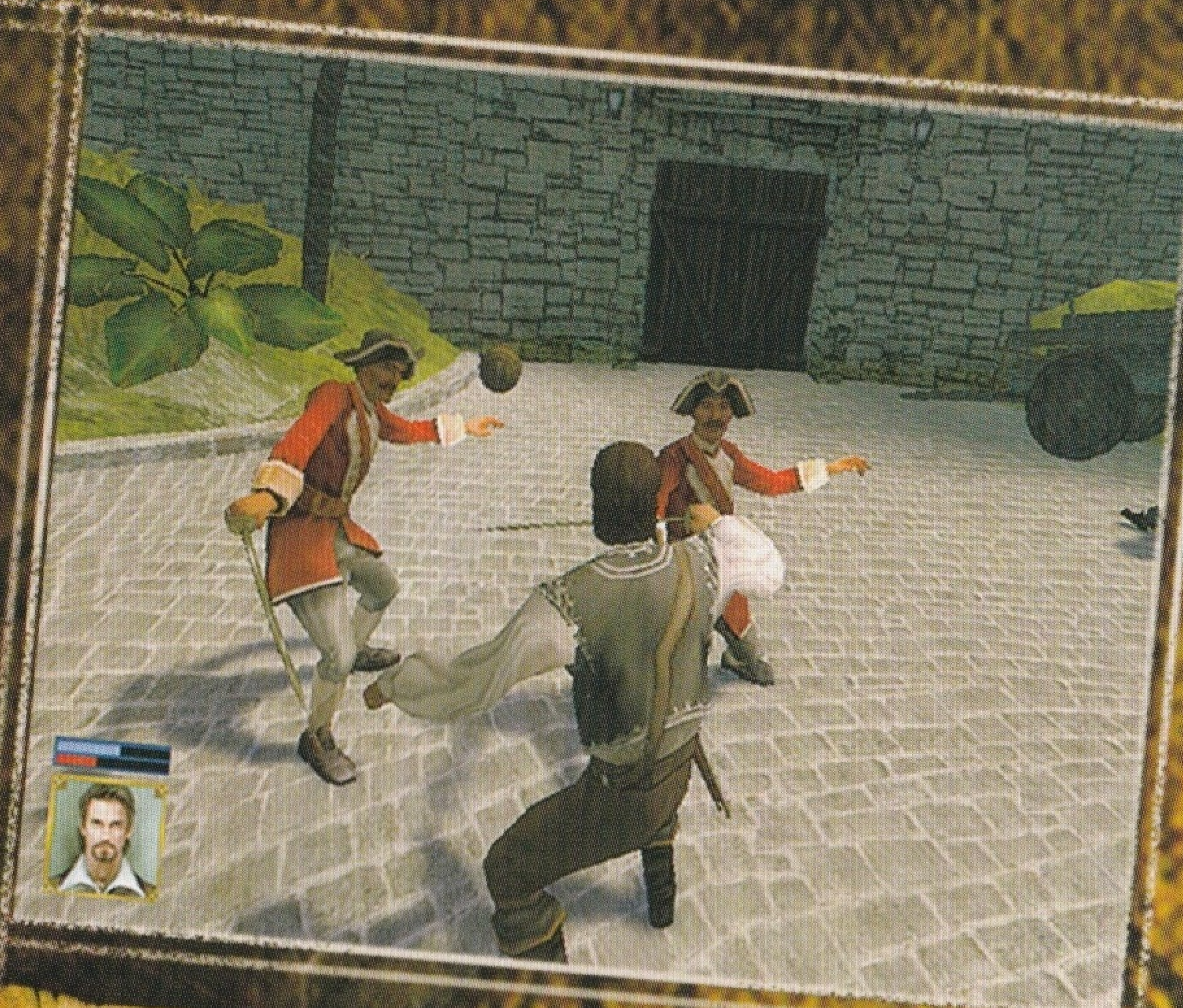

Joanna D'Arc


Harry Potter...

Wszyscy na pokład! Przygoda na horyzoncie!



Ekscytujące bitwy morskie



Pasjonujące pojedynki na szpady



Egzotyczne wyspy, przepiękne widoki, tajemnicze skarby



Doskonała grafika i realistyczne efekty pogodowe

Piraci z Karaibów to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj - rzuć się w wir przygód już teraz!

Przenieś się w pełen niebezpieczeństw rejon Karaibów XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company
Ubi Soft ENTERTAINMENT
1C COMPANY
Disney INTERACTIVE
Akella
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Najlepsza seria gier komputerowych powraca!

TERAZ !!!

nowe, starannie wybrane, doskonałe gry

niska, zawsze ta sama, rewelacyjna cena

tylko najnowsze, pełne, polskie wersje

w każdej grze drukowana instrukcja

dodatkowo pełna instrukcja na płycie

kompletny, kolorowy katalog gier

nowoczesna rejestracja elektroniczna

najwyższa, niespotykana jakość

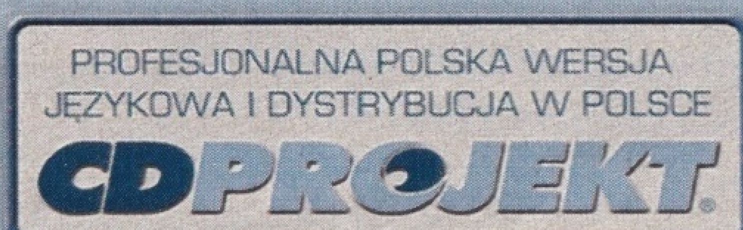
stać Cię na to !!!

kup teraz, zagraj i wygraj

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNA CENA • DOSKONAŁA ZABAWA

W SPRZEDAŻY OD 18 WRZEŚNIA!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki"
nieograniczona liczba nagród • nagrody gwarantowane dla każdego!
Nagroda główna: WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!
Od 18 września szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info










NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY


Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z **Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading** to satysfakcja dla całej rodziny.

Czas biegnie nieubłaganie – ledwo co zdążyliśmy nacieszyć się latem, a już mamy dziwaczną porę roku, która w niczym nie przypomina zimy (no bo jeszcze śniegu brak), ani też lata (bo stanowczo za zimno i za wietrznie). Pozostając przy kwestiach czasu oraz metafizyki, już Einstein stwierdził, że upływ czasu jest pojęciem względnym... I chyba miał rację, gdyż patrząc z punktu widzenia redakcji CLICK!, czas biegnie za szybko i jest go za mało. Oto przykład: w momencie, gdy większość z was wygrzewała się w sierpniu na plaży, my intensywnie pracowaliśmy nad numerem ukazującym się we wrześniu (a więc byliśmy o ponad dwa tygodnie „do przodu"). Biorąc zaś pod uwagę fakt, że numer ten nosi oznaczenie „październik 2003", to właśnie odbyliśmy podróż w czasie naprzód o dwa miesiące! Czary jakieś, czy co? Niestety, nie tylko my odbywamy podróże w czasie. Tego typu umiejętność posiadło też wielu dystrybutorów gier, dla których często nie ma różnicy, czy jakiś hit ukaże się na Gwiazdkę, czy na Wielkanoc...

Zostawmy jednak te rozważania i zajmijmy się faktami, czyli aktualnym numerem CLICKA! Przygotowaliśmy dla was recenzje kilku naprawdę dobrych gier – ETHERLORDS 2, MIDNIGHT CLUB 2, PIRACI Z KARAIBÓW czy TRON 2.0. Miłośnicy „walorów" Lary C. na pewno ucieszą się z poradnika do TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS, a fani muzyki z artykułu o odtwarzaczach MP3. Poza tym – jak zawsze – dużo, dużo ciekawych zapowiedzi oraz testów gier, a na naszych CD tym razem dwie pełne wersje: RE-VOLT oraz BENEATH A STEEL SKY. Życzymy miłej zabawy...

redakcja



Tytuł gry **5-**

Gatunek

- **Wymagania sprzętowe:** minimalne wymagania podane przez producenta — cena XX.XX
- **Gra na platformy:** PC czy też konsole?
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Producent / Dystrybutor w Polsce**
- Adres strony internetowej... jeśli jest

\+ Wszystkie istotne zalety, jakie udało się nam zauważyć...

– Wszystko to, co naszym recenzentom zepsuło zabawę...

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 5

Krótki komentarz, to, o czym powinieneś wiedzieć przed zakupem tytułu. **A na koniec jednozdaniowe podsumowanie: kupić, czy nie?!**

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry dostają szóstki i piątki, kiepskie – dwóje i pały

Co na CD?

Zapowiedzi

Recenzje


Piraci z Karaibów s.26


Morrowind: Bloodmoon s.30

Poradniki

Sprzęt

Internet

Co nowego?


Etherlords 2 s.34

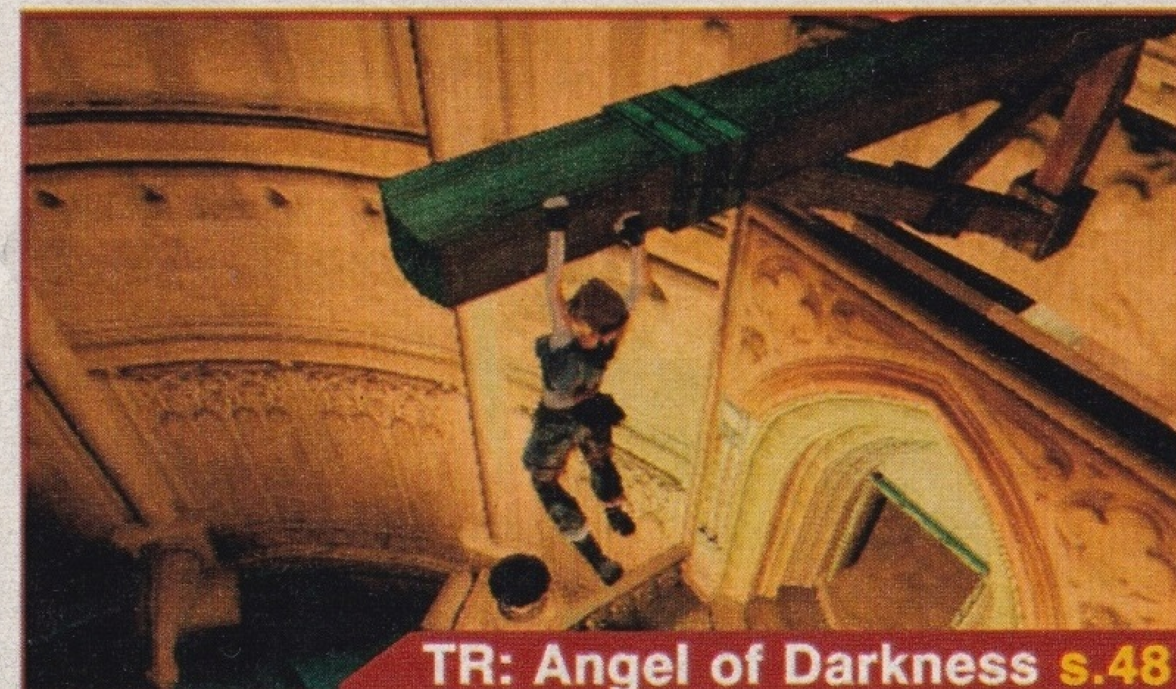

Tron 2.0 s.32

Kino

Listy & konkursy




Post Mortem s.44

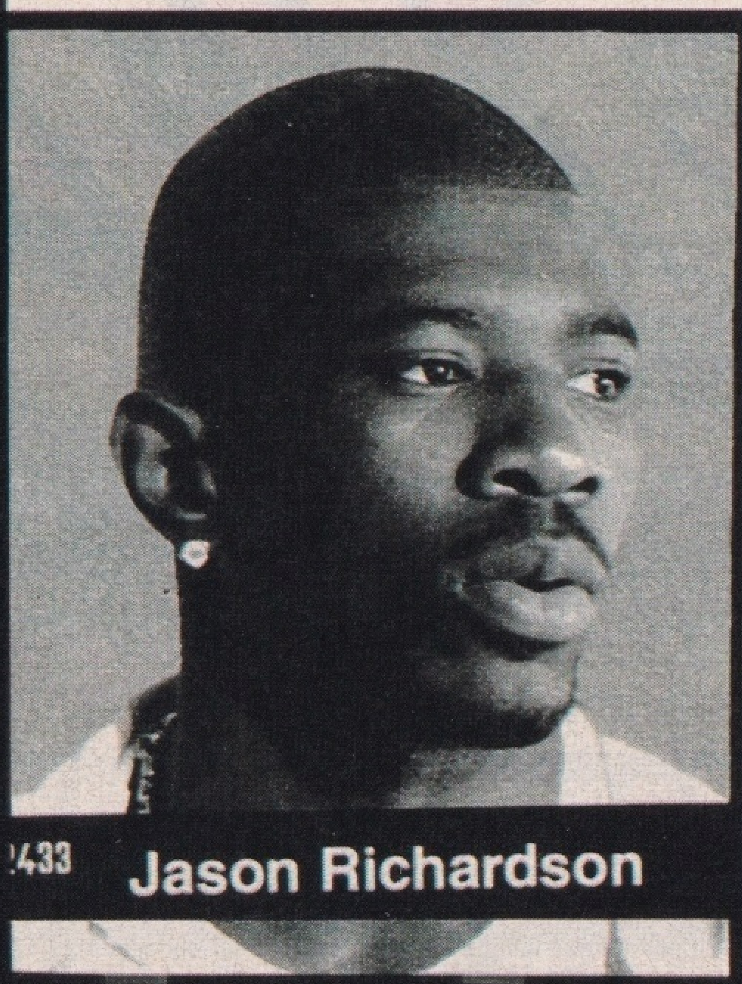

TR: Angel of Darkness s.48

Następny numer już 14 października

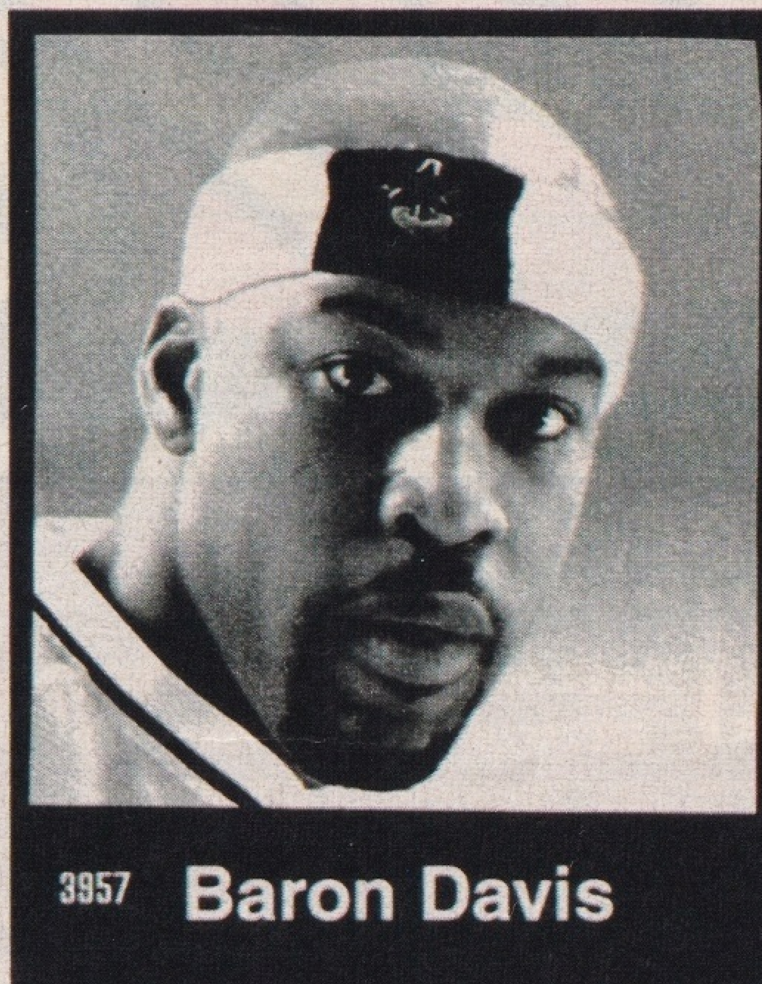
WHODUNIT.....KTO POPEŁNIŁ ZBRODNIĘ?

Przyłącz się do śledztwa!

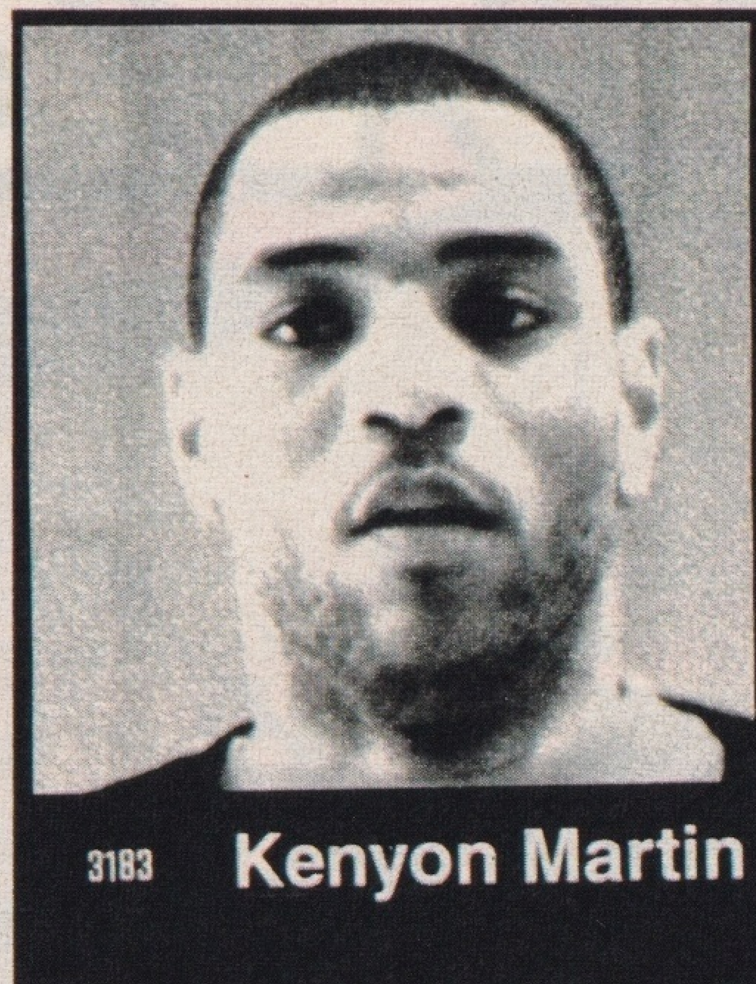
http://www.whodunit.rbk.com/plpol



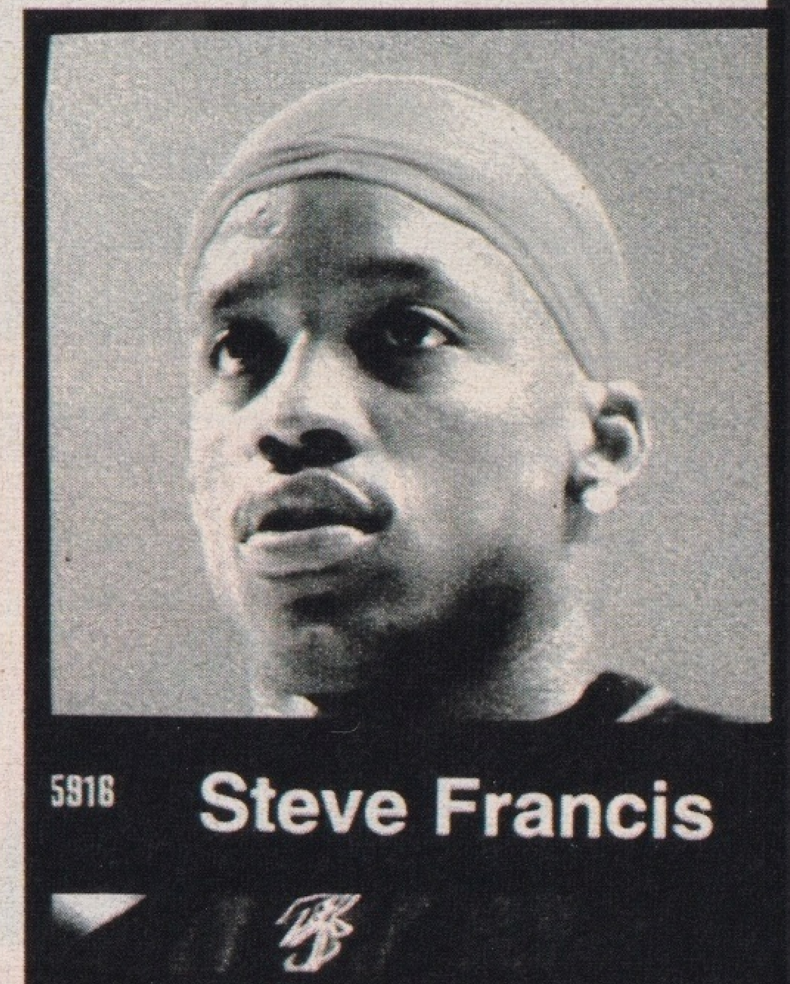
AKA "JRich"



AKA "BD"



AKA "K-Mart"



AKA "The Franchise"



Slamaze



Swagger II



Dunkadelic

- **BIAŁA PODLASKA** ul.Brzeska 4
- **BIAŁYSTOK** ul. Lipowa 4; ul. Malmeda 3; ul. Produkcyjna 64; ul. Sienkiewicza 7
- **BYDGOSZCZ** ul. Rejewskiego 3; ul. Fordońska 141
- **DĘBICA** ul. Rzeszowska 114
- **DĄBROWA GÓRNICZA** CENTRUM HANDLOWE Real, ul. Katowicka 1
- **GDAŃSK** ul. Spacerowa 48; ul. Szuberta 102A
- **GNIEZNO** ul. Warszawska 29
- **KONIN** ul. Chopina 19
- **KRAKÓW** ul. Floriańska 20; ul. Szewska 9
- **KROSNO** ul. Rynek 22
- **LUBLIN** ul. Krakowskie Przedmieście 36
- **ŁÓDŹ** ul. Orla 2/6; ul. Piotrkowska 71
- **MŁAWA** ul. Wigury 8
- **NOWY SĄCZ** ul. Jagiellońska 10
- **OLSZTYN** ul. Prosta 38; ul. Stare Miasto 28
- **OSTROŁĘKA** ul. Kilińskiego 29
- **OSTRÓDA** ul. Mickiewicza 13
- **PŁOCK** ul. Wyszogrodzka 140; ul. Tumska 14; ul. Świerkowa 10
- **POZNAŃ** CENTRUM HANDLOWE AUCHAN Swadzim; CENTRUM HANDLOWE Panorama, Górecka 30, lok. 26; ul. Szwajcarska 14; ul. Św. Marcin 28
- **PRZEMYŚL** ul.Mickiewicza 9
- **RZESZÓW** ul. Grunwaldzka 7; ul. Lisa Kuli 19
- **SANOK** ul. 3 Maja 11
- **SIEDLCE** ul. Wojskowa 16/18
- **SZCZECIN** ul. Krzywoustego 9-10 lok.1.9; ul. Ku Słońcu 67, ul. Mieszka I nr 73; ul. Bohaterów Warszawy 42
- **TARNÓW** ul. Szkotnik 1A
- **TORUŃ** Stary Rynek 36/38; ul. Grudziądzka 45
- **WARSZAWA** CENTRUM HANDLOWE Targówek, ul. Głębocka 15; Galeria Mokotów, lok. 605; Park Wola, ul. Górczewska 124 lok. S066
- **WŁOCŁAWEK** ul. Piekarska 5; ul. Warszawskiej 2/4/6
- **WROCŁAW** DOM TOWAROWY Renoma, ul. Świdnicka 40
- **ZAMOŚĆ** ul. Ormianska 13
- **ZIELONA GÓRA** ul. Bohaterów Westerplatte 9



ABOVE THE RIM

RbK





RE-VOLT

PEŁNA WERSJA

Jedna z najlepszych samochodowych zręcznościówek na pecety! Chociaż – szczerze mówiąc – samochodowych to troszkę za wiele powiedziane. W RE-VOLT kierujesz niewielkimi pojazdami sterowanymi za pomocą radia. Różnią się one wyglądem, przyspieszeniem, prędkością maksymalną i stabilnością. Ty zaś walczysz na kilkunastu trasach takich jak dzielnica domków jednorodzinnych, kowbojskie miasteczko, sklep z zabawkami, supermarket czy ogród botaniczny. W przeciwników ciskasz workami z wodą, podkładasz im bomby bądź częstujesz rakietami. Bawisz się świetnie, bo zastosowany w programie zręcznościowy model jazdy zasługuje na długie i burzliwe oklaski!

Na płycie CD znajdziesz też patch poprawiający współpracę gry z wybranymi kartami graficznymi, a także nieoficjalne spolszczenie. Aby uruchomić RE-VOLT z polskimi napisami, należy przegrać plik Italian.txt do katalogu strings w folderze z grą, a następnie, po uruchomieniu programu, wybrać język włoski.

AQUANOX 2 REVELATION

DEMO WERSJA

Dołączona rok temu w pełnej wersji do miesięcznika Click! podwodna strzelanina AQUANOX zaimponowała graczom fenomenalną grafiką oraz ciekawym wątkiem fabularnym. Zachęceni sukcesem programiści z niemieckiej Massive Development postanowili przygotować jej kontynuację. W wersji demo wskoczysz na pokład niewielkiej łodzi i stoczysz emocjonujące, a zarazem nieco denne pojedynki. Denne, bo ujrzysz niezwykłej urody dno morza... Gra jest śliczna, wciągająca i trzyma w napięciu. W interesujący sposób rozszerza to, co gracze znają z pierwszej części. Szykuje się wielki przebój!



BENEATH A STEEL SKY

PEŁNA WERSJA

Klasyczna przygodówka w konwencji science-fiction. Główny bohater, niejaki Robert Foster, wraz z robotem Joey'em wyrusza w niebezpieczną podróż. Liczy, że odnajdzie swego ojca i dowie się czegoś więcej o swoim pochodzeniu. Brzmi sensownie? Owszem. Ale... dodajmy odrobiny pikanterii. Główny bohater, niejaki Robert Foster, siedzi właśnie w helikopterze więziennym. Za chwilę wyląduje na dziedzińcu najsłynniejszego w galaktyce aresztu. Albo i nie wyląduje... śmigłowiec rozbija się, zaś skazaniec ucieka do pobliskiego miasta. Nie pamięta kim jest i dlaczego ludzie w niebieskich mundurkach ścigają go jak psa...

Program działa w systemie SCUMM VM for Windows. Jest to specjalna platforma umożliwiająca uruchamianie w środowisku Windows wybranych przygodówek napisanych przed laty dla legendarnego DOS-a. Niestety, nie działa ona poprawnie na wszystkich konfiguracjach sprzętowych. Więcej o systemie oraz zaobserwowanych błędach dowiesz się ze strony www.scummvm.org.

USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. • Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszych wersji sterowników karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel /0#22/ 517-02-44
Dział graficzny: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Paweł Karaszewski, Jakub Kram, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Bartosz Lewandowski, Maciej Lewczuk, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński.

Zarząd: Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,
Adres poczty e-mail: click@click.pl
Dział reklamy: Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel /0#22/ 516-35-17
Druk: Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558



Harry Potter Quidditch World Cup

Zmiataj zamiast uczyć się zamiatać!







™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR. (s03)

Harry Potter Quidditch...
Sportowa

- Electronic Arts / Cenega Polska
- http://harrypotter.ea.com/quidditch/

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN, GBA

Firma Electronic Arts robi znakomite gry sportowe, ale czy ta sztuka uda się z quidditchem? **Latanie na miotle to nie latanie za łaciatą piłką...**

Nazywam się Antoni Szpak i jestem łżykmotrem. Należę do cechu złodziei z ulicy Długiej, ciągnącej się od dworu litościwie nam panującego księcia Mirona aż po dzielnicę bednarzy. Niniejszy pergamin zapełniam literkami na prośbę niejakiego Joelusa Panusa Wielgusa, tajemniczego wędrowca, który przydybał mnie wczoraj w karczmie. Był nieźle opity, choć nie wyglądał na takiego. Twierdził, że przybył z przyszłości, bo potrzebował informacji o magach i sporcie zwącym się quidditch. A ja, syn maga Ziemowita i Janki z pobliskiego Burakowa, mam niby posiadać jakąś wiedzę...

Przyznam się, że mnie tym zaskoczył. Ale fakt, wiedziałem i wiem co nieco na temat magów i quidditcha, co niniejszym pismem potwierdzam. Otóż magowie są równie pospolici co zbóje na szlakach. Można ich poznać po idiotycznych, stożkowych czapkach, powłóczystych szatach i niezwyczajnym sposobie podróżowania. Ot, wsiadają sobie paniska na miotły, mruczą jakieś zaklęcie, po czym unoszą się i wiuuuuu, tyle ich widzieli.

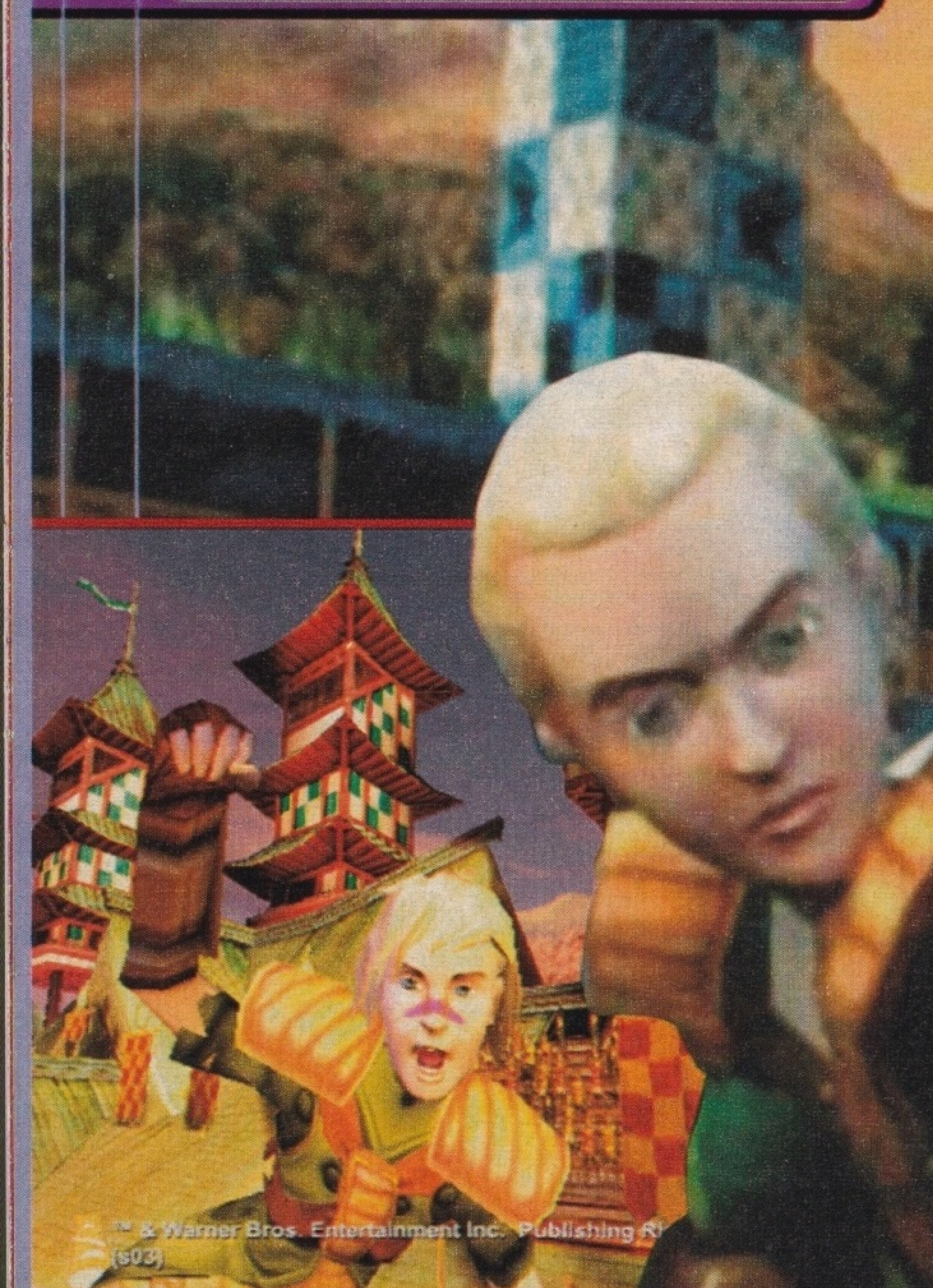
A quidditch? Hm, to taka gra. Zgodnie z regułami spisanymi przez wiedźmę Rowling, rozgrywki toczą się na owalnym boisku otoczonym krzesełkami dla widzów. Na początku zabawy sędziowie wnoszą na boisko kuferek z czterema piłkami. Największą z nich, czerwonym kaflem, strzela się bramki. To niezwykle ważne zadanie, gdyż każdy gol daje drużynie atakującej okrągłe 10 punktów. Dwie nieco mniejsze kule nazywa się tłuczkami. Są czarne, ciężkie i służą do strącania zawodników z mioteł. Złapanie ostatniej piłki – niewielkiego złotego znicza – warte jest 150 punktów, a jednocześnie kończy zabawę. Muszę też dodać, że za różnego rodzaju nieczyste zagrania i oszustwa można zarobić punkty karne.

Zawodnicy? No przecież napisałem, że są! W meczu biorą udział dwie drużyny, a każda składa się z siedmiu uzbrojonych w miotły graczy. Znajdziesz wśród nich obrońcę, który broni bramki przed napastnikami drużyny przeciwnej, a także trzech ścigających trudniących się „obsługą“ kafla. W każdej ekipie gra też dwóch pałkarzy, a więc magów broniących swych kumpli przed rozpędzonymi tłuczkami. Najważniejszą osobą jest jednak szukający, to znaczy gość odpowiedzialny za złotego znicza. Biedaczek musi wypatrzyć ową niewielką piłeczkę i złapać ją, zanim uczyni to jego konkurent z przeciwnej strony boiska.

Niech mi Baba Jaga wybaczy, jeśli na tym moja rola się nie kończy... Powiedziałem ci o quidditchu, o magach i w ogóle o wszystkim, o czym wypadałoby powiedzieć. Ale Joelus Panus Wielgus ciekawe rzeczy mi przedstawił i z przyjemnością się nimi z tobą podzielę. Otóż jakiś tam cech artystów-elektroników z przyszłości chce udostępnić quidditcha wszystkim młodym ludziom. Akcja programu, który tworzą, przeniesie graczy do Hogwartu. Tam rozegrają oni sezon ligowy pomiędzy domami o nazwach Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff i Ravenclaw, a później wezmą udział w mistrzostwach świata z udziałem takich drużyn jak Australia, Francja, Japonia, Niemcy, Stany Zjednoczone czy Bułgaria. Do rozgrywek staną najbardziej znani młodzi magowie, m.in. Potter Harry, Malfoy Draco czy Krum Wiktor, zaś stadionów będzie co najmniej osiem. Nie zabraknie też widowiskowych starć pod sektorami przeznaczonymi dla publiczności, kontuzji, pokazów magicznych i efektownych filmików na silniku gry, podkreślających atmosferę wielkiego widowiska. Mało tego, w czasie spotkania może dojść do tak niecodziennych wydarzeń jak atak poltergeista czy szałomiotł, czar rzucony przez jednego ze stronniczych magów.

Gracze obawiający się o sterowanie mogą ze spokojem zasiąść za szklaną kulą zwaną monitorem – sterowanie zawodnikami ma być proste, miłe i bardzo przyjemne... O, przepraszam. Ktoś puka do drzwi. Pewno sąsiad pożyczyć słoniny. Muszę wyjść, sprawdzić... Ponoć jakieś smoki pojawiły się w okolicy, wyciągają ludzi z chat i pożerają na miejscu... Skończę pisanie, gdy tylko spławię delikwenta. Poczekasz?

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (s03)


adidas

Czy z historii świętej, która nie używała broni by nie krzywdzić nawet wrogów, można stworzyć bitewną grę akcji?

WARS NAD WARRIORS
JOANNA D'ARC

WARS AND WARRIORS to trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego wzbogacona o elementy akcji, przygody oraz role-playing. Akcja gry toczyć się ma na początku XV wieku, w latach, kiedy trwała wojna pomiędzy angielskimi najeźdźcami i będącą w rozsypce armią francuską. Zadaniem gracza stanie się poprowadzenie Joanny d'Arc, stworzenie wielkiej armii i wskrzeszenie Francji. Twórcy programu twierdzą, że choć starali się trzymać realiów historycznych, czasami musieli z nich zrezygnować na korzyść grywalności. Główny designer gry Trevor Chan powiedział: „Joanna przegrała jedną czy dwie bitwy, jednakże nie byłoby w porządku zmuszać gracza do przegrania tych bitew tylko po to, by zachować historyczną zgodność. Zwłaszcza jeśli gracz dysponuje wszelkimi środkami, by odnieść triumf. Z drugiej strony część bitew, o których opowiadamy, nigdy się nie rozegrała, gdyż wrogowie Joanny natychmiast kapitulowali. W tym wypadku uznaliśmy, że dla graczy nie byłoby specjalnie ekscytujące zwyciężanie bez walki. Za to w czasie zabawy spotkasz wiele historycznych postaci. Na przykład księcia Alencon czy Jeana de Metz, który pierwszy wprowadził Joannę na dwór królewski. Pojawią się też przeciwnicy Joanny, tacy jak książę Bedford, earl Suffolk lub król Filip Dobry".



Oczywiście dzięki ignerencji gracza historia może potoczyć się alternatywną ścieżką. Joanna i jej sojusznicy wygrają bitwy historycznie przegrane lub poniosą klęskę w bitwach, w których tak naprawdę zwyciężyli. Gracz zyska również możliwość zaangażowania się w misje będące poza głównym scenariuszem gry i poprowadzenia drugoplanowych bohaterów. Na pewnym etapie stanie się wręcz możliwe „przełączanie" pomiędzy trzema głównymi postaciami programu i rozegranie dzięki temu tych samych bitew w nieco innych warunkach.

Cała kampania zostanie podzielona na siedem rozdziałów. W czasie ich trwania gracz nie tylko weźmie udział w bitwach wymagających strategicznego myślenia (dowodzenie całą armią), ale również w misjach przypominających gry akcji, gdzie pokieruje tylko jednym lub kilkoma bohaterami. Prowadzone postacie dysponować będą różnorodną bronią o ściśle określonych atrybutach. Na przykład dla Joanny będą to miecze, dla księcia Alencon berdysze, a dla pana La Hire maczugi. Oprócz tego będzie można korzystać z broni dystansowej, czyli łuków oraz kusz (z dwoma rodzajami pocisków, normalnymi oraz wybuchającymi), a także sterować machinami oblężniczymi (katapulty, armaty, balisty, tarany itp).

Bardzo ważnym elementem gry będzie fakt, że Joanna nie tylko angażuje się w walkę na polu bitwy, ale jest również dowódcą, odpowiedzialnym za manewry taktyczne armii. Zadanie gracza obejmować będzie między innymi rekrutowanie nowych żołnierzy, dbanie o morale armii, dostarczanie żywności oraz strzeżenie szlaków, dysponowanie maszynami oblężniczymi itp.

Elementy role-playing staną się ważną częścią programu, gdyż bohaterka otrzyma punkty doświadczenia, dzięki którym rozwinie cztery podstawowe cechy (siła, obrona, zręczność i dowodzenie), a także uzyska nowe, przydatne zdolności. Należeć będą do nich tzw. „kombosy", czyli kombinacje ciosów zadawanych danym rodzajem broni. Na przykład Joanna, znająca



Joanna d'Arc – święta kościoła katolickiego (kanonizowana w roku 1920) i patronka Francji. Urodziła się w chłopskiej rodzinie w roku 1412, a jej życie przypadło na czas krwawej wojny pomiędzy Francją a Anglią. Kiedy wojska francuskie zostały rozgromione, a Anglicy i ich sojusznicy panowali niemal wszędzie, na dworze następcy tronu pojawiła się siedemnastoletnia Joanna. Nakłoniła księcia do oddania pod jej komendę armii, rozgromiła wojska angielskie pod Orleanem i doprowadziła do koronacji następcy tronu w Rheims. Została ujęta pod Compiegne przez Burgundczyków, wydana Anglikom, oskarżona o czary i herezję, a potem spalona na stosie (w wieku 19 lat). Jej historia do tej pory pełna jest zagadek. W jaki sposób młoda chłopka przekonała do siebie następcę tronu? Jak zyskała posłuch złożonej z feudałów i najemników armii, którą dowodziła faktycznie, a nie tylko teoretycznie?

Aż do śmierci Joanna twierdziła, że jest wysłanniczką Boga, a rozkazy otrzymuje od archanioła Michała. Nie załamała się w czasie śledztwa przeprowadzanego przez inkwizycję i do końca nie przyznała się do herezji oraz czarów. Niedługo po śmierci nawet wrogowie uznali jej wielkość (kat Geoffroy Therage stwierdził, że zostanie potępiony na wieczność, gdyż spalił świętą).

Wars and Warriors: Joan of Arc

Strategiczna z elementami akcji

- **Enlight**
- **http://enlight.com/joan**

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Połączenie strategii, taktyki i akcji z elementami role-playing to interesująca jajecznica... **Wciel się w postać świętej dziewicy i uratuj Francję oraz jej króla!**





na początku kombinację złożoną tylko z dwóch uderzeń, będzie mogła z czasem dojść do perfekcji szermierczej i stosować morderczą kombinację sześciu ciosów. Oczywiście nauka wymagać będzie czasu i rozwoju stosownych cech. O tyle to wszystko zabawne, że rzeczywista, historyczna Joanna nie używała broni, lecz nosiła jedynie własnoręcznie zaprojektowany sztandar armii. I to nie dlatego, że bronią władać nie umiała, lecz dlatego, że nie chciała nikogo krzywdzić. Zrozumiałe jednak, że taka bohaterka gry akcji byłaby niezbyt interesująca dla graczy.



Autorzy obiecują, że interfejs użytkownika będzie charakterystyczny dla RTS'ów, a opanowanie zasad nie sprawi kłopotu nawet początkującemu graczowi. Poszczególne elementy rozgrywki będą wprowadzane stopniowo, tak aby na początku nie przerazić nikogo stopniem komplikacji.

WARS AND WARRIORS nie będą mieć zaimplementowanego trybu gry wieloosobowej, gdyż autorzy uznali, że charakter opowiadanej historii i koncentracja akcji na jednej osobie uniemożliwiają taki zabieg.

WARS NAD WARRIORS: JOAN OF ARC wydaje się propozycją bardzo intrygującą. Interesujący bohaterowie, fascynujące czasy, względna wierność historycznym realiom i, last but not least, doskonale opracowany „silnik" gry (w każdym razie screeny robią imponujące wrażenie) mogą stać się zaletami tego programu. Ciekawe wydaje się też połączenie elementów taktyczno-strategicznych z typowymi elementami akcji.

■■■ Jacek „Randall" Piekara

Trevor Chan – twórca WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC znany był poprzednio głównie jako autor symulacji gospodarczych, takich jak CAPITALISM i RESTAURANT EMPIRE. Jego jedynym doświadczeniem na polu RTS była trudna, lecz wysoko oceniona gra SEVEN KINGDOMS.









Mroczny hrabia, jego upiorna kompania i straszna rozróba

Nosferatu
wrath of malachi









Poprzez pola pędzi parowy pociąg, prowadząc pana Pattersona prosto do Piekła – w taki oto sposób można oddać nastrój początkowych scen survival horroru FPP, zatytułowanego NOSFERATU: WRATH OF MALACHI. Zabawa rozpoczyna się, gdy stajesz u wrót zamku Malachi, gdzie miał się odbyć ślub twojej siostry oraz syna tajemniczego hrabiego rodem z zatrważających pustkowi Transylwanii. Niestety, nie licz na weselny tort – szybko okazuje się, że całą rodzinę licho wzięło, a zamek wygląda na opuszczony.

W rzeczywistości zamczysko jest półumarłe lub też, precyzyjniej mówiąc, nieumarłe. Hrabia więzi twoją rodzinę, a więc nie pozostaje ci nic innego, jak wyrwać zakładników ze szponów gospodarza i jego mocno krwiożerczych podwładnych. NOSFERATU, z typowym widokiem FPP, oferuje dosyć krwawą akcję oraz mnóstwo momentów stawiających włosy dęba.

Co ciekawe, gra posiadać ma generator wyglądu zamku. Cóż to dla ciebie oznacza? Otóż za każdym razem możesz spodziewać się innego układu pomieszczeń oraz umiejscowienia przeciwników. Brzmi to całkiem nieźle, ale moje wrażenia z wersji „preview" są mieszane. O ile przypadkowość umieszczania wampirów, drapieżnych dobermanów, upiorów, jak i innych „mieszkańców" zamku jest widoczna gołym okiem, o tyle różnorodność generowania lokalu gospodarza jest na tyle mała, że trudno zauważyć istotne zmiany w nawigacji między komnatami. Do premiery, która ma nastąpić w okolicach Halloween, pozostaje jeszcze trochę czasu, więc autorzy winni nad tym elementem popracować.



Kolejność ratowania rodziny Pattersonów jest teoretycznie dowolna, jednakże dostęp do pewnych rejonów zamku uzależniony jest od posiadania kluczy prowadzących do zamkniętych komnat. Wniosek jest prosty: w praktyce masz do czynienia z lekko paradoksalną koncepcją „dowolności kontrolowanej" – taki to już najwidoczniej urok niektórych gier nieliniowych. Jeśli chodzi o walkę z potworami, to zachowują się one w miarę przewidywalnie, no może poza faktem, że często lubią pojawiać się za twoimi plecami. Spostrzeżesz też na pewno, że niektóre gatunki monstrów podatne są jedynie na działanie określonego typu broni.

Skoro już o narzędziach walki mowa, to warto zauważyć, iż jest to typowy repertuar zakonnika/egzorcysty (niepotrzebne skreślić). W dostępnym wachlarzu podręcznych środków perswazji znajdziesz miecz, krucyfiks, kielich ze święconą wodą, a nawet lustro czy archaiczną broń palną – o dziwo, wcale nie na srebrne naboje, tylko na zwykłe, ołowiane.

Brnąc przez pomieszczenia pełne pajęczyn, kościotrupów, trumien, kufrów i skrzypiących podłogowych desek, musisz uważać na upływ czasu. Z każdą chwilą maleją bowiem szanse na wybawienie z opresji wszystkich więźniów. Tymczasem gdy ktoś z Pattersonów & Co. ginie, rośnie siła największego z wampirów oraz samego władcy zamku, z którymi na koniec będziesz musiał się zmierzyć. Ponadto tracąc któregoś z członków rodziny, tracisz równocześnie możliwość skorzystania z jego cennych usług (po wybawieniu każda postać pomaga ci w jakiś sposób). Jednak pamiętaj, że opuszczenie tego padołu łez nawet przez kilku członków familii nie kończy zabawy.

NOSFERATU już na tym etapie produkcji działa bardzo stabilnie, choć od czasu do czasu programowi zdarzają się wyskoki do Windowsa. Oprawa audiowizualna tworzy odpowiedni klimat niepewności i grozy. Wspomniana niepewność wynika jeszcze z jednego powodu – brak mapy powoduje, że czasem nie wiadomo, gdzie dalej pójść. Gdyby tylko wampiry też się raz na jakiś czas zgubiły, zamiast tak natarczywie atakować twoją szlachecką szyję, tętniącą niebieską, aromatyczną krwią! Kolacja zostanie podana niebawem, smacznego...

■■■ Bartosz Lewandowski







Nosferatu: Wrath of Malachi
Survival horror FPP

- Odol FX AB
- www.nosferatu-game.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

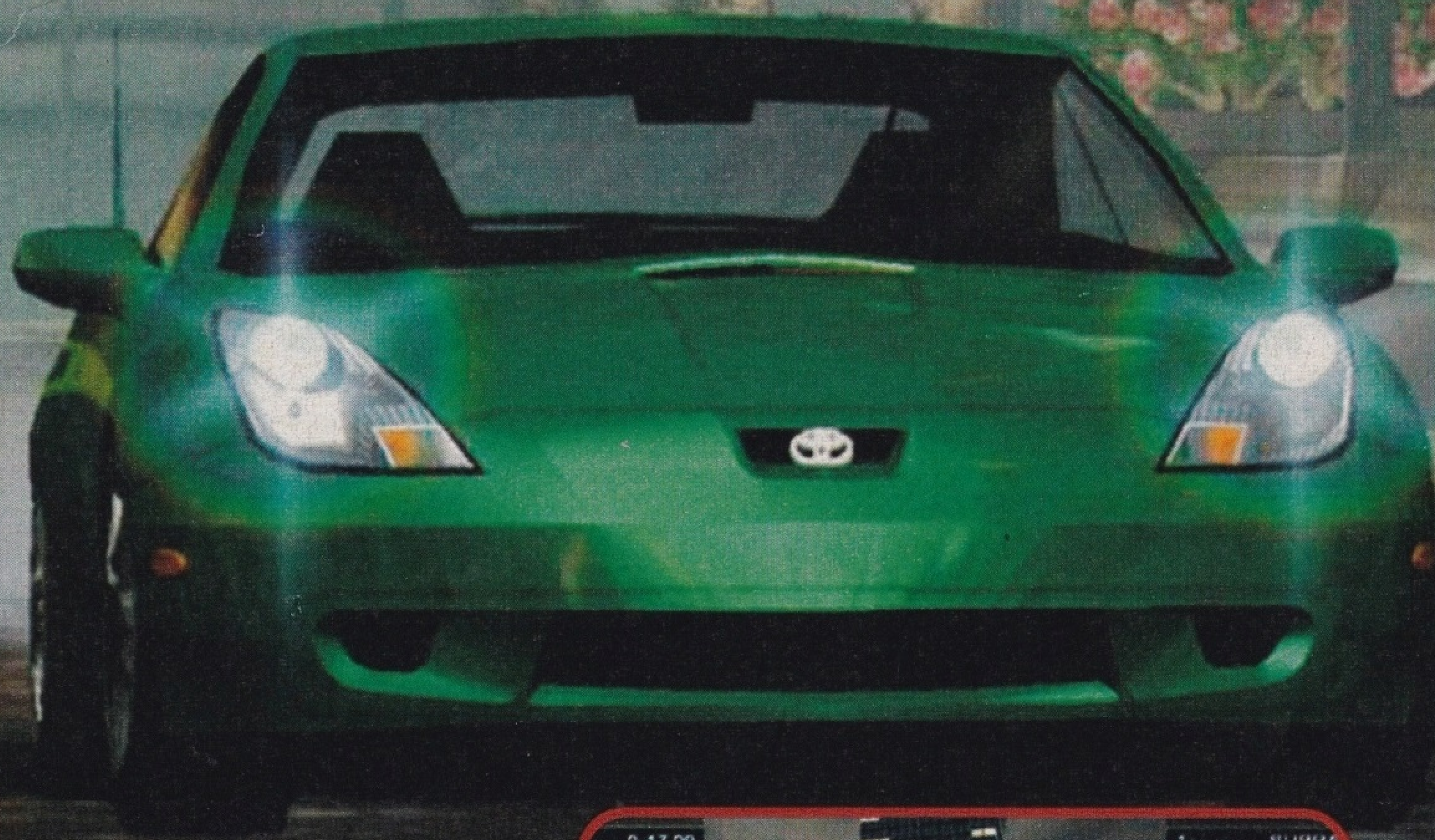
- **Premiera:** koniec 2003
- **Gra na platformy:** PC

Zapowiada się niezła jatka! Coś specjalnego dla miłośników długich kłów, ciepłego osocza, krwawej rąbanki i gęsiej skórki. Bon apetit!

To tutaj...

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

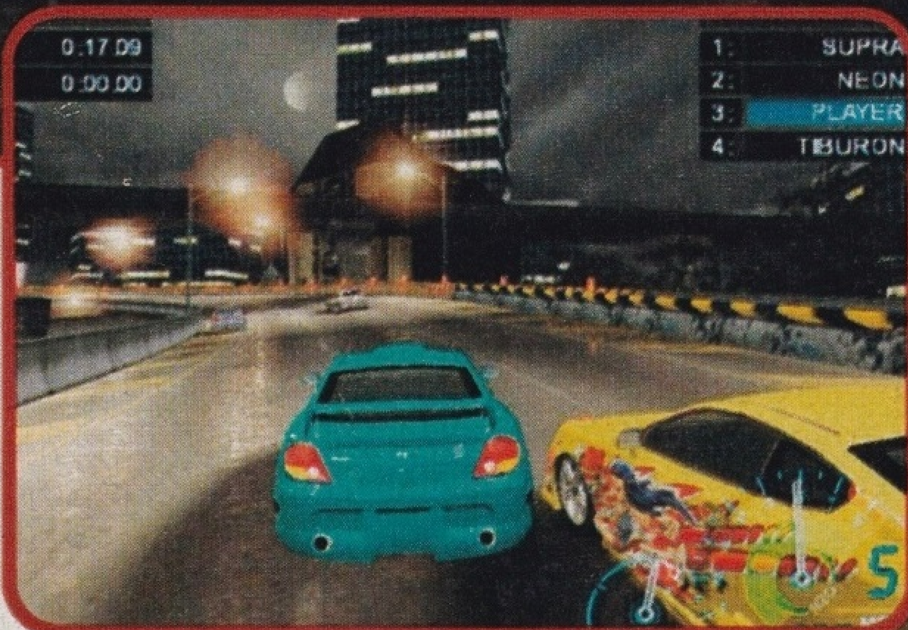
Tuning i nielegalne wyścigi, czyli wszystko, o czym marzy młody demon prędkości



Niektórzy użytkownicy dróg myślą, że wystarczy mieć taką na przykład Alfę 147 GTA, by niewielu śmiałków zaryzykowało wyścig „od świateł do świateł". Tymczasem obok na przejściu może stanąć z pozoru niegroźnie wyglądający Golf, a po zapaleniu się zielonego to właściciel Alfy zbierze uzębienie, które wykruszyło się, gdy szczęka opadła mu na kierownicę. Natomiast po Golfie zostało jedynie wspomnienie i swąd spalonej gumy.

Jeśli w tej chwili zastanawiasz się, o co chodzi, to spytaj pierwszego lepszego mechanika o znaczenie słowa „tuning". Moda na podrasowywanie samochodów i nielegalne nocne wyścigi (z reguły na dystansie 1/4 mili) przyszła do Polski kilka lat temu wraz z filmem „Fast and Furious". W tej chwili, szczególnie w Warszawie, można już mówić o istnieniu nowej subkultury „streetracerów".

Firma EA, jak mało która korporacja w branży, potrafi wyczuć ogólnoświatową koniunkturę. W roku premiery „2 Fast, 2 Furious" planuje wypuścić kolejną część gry NFS, tym razem o podtytule: UNDERGROUND. Dzięki temu programowi miłośnicy tuningowania i szaleńczej jazdy będą mogli poćwiczyć swoje umiejętności na ulicach fikcyjnych aglomeracji amerykańskich. Co ciekawe, twórcy serii NEED FOR SPEED zamierzają odejść od najdroższych, unikatowych aut, ponieważ te przez swą nieosiągalność zmniejszają emocjonalną więź między graczem a pojazdem. Dlatego też tym razem w miejsce Porsche czy Lamborghini jeździć będziesz „jedynie" Fordem, Toyotą, Mazdą, Hyundaiem, Mitsubishi, Nissanem, Dodgem czy też Subaru. EA postarała się za to o oficjalną licencję do każdej załączonej bryki, a podstawą selekcji był zarówno potencjał tuningowy, jak i faktyczna popularność danego modelu wśród samochodowych „grzebajłów".







Abyś mógł poczuć się jak prawdziwy właściciel samochodu, autorzy dadzą ci ogromne możliwości konfiguracji i modyfikacji pojazdu tak, aby stał się modelem jedynym w swoim rodzaju. Po pierwsze, będziesz mógł usprawniać dziewięć elementów auta wiążących się z jego osiągami. Jednak to nie wszystko: równie istotne będzie poprawienie wyglądu twojej bryki, na przykład poprzez zmianę spojlerów, zderzaków, odpowiednie malowanie, a nawet wymienienie subwoofera. Łącznie w NFS UNDERGROUND liczba wymienialnych części może sięgnąć setki.

W grze dostępnych będzie kilka trybów rozgrywki. Niewątpliwie najciekawiej zapowiada się walka sieciowa (dostępna dla właścicieli pecetów oraz PS 2) – która pozwoli ci poczuć się jak prawdziwy streetracer, wyzywający innych graczy na bezpardonowe, nocne pojedynki. Opcje dla pojedynczego gracza także do ubogich nie należą. W trybie Circuit ścigać się będziesz na zamkniętych trasach, w Drag wdawać w walkę z konkurentami pomimo trwania normalnego ruchu ulicznego, a w Story stopniowo pokonasz wszystkie szczeble kariery rasowego streetracera. Przy okazji warto nadmienić, że pozostali użytkownicy ulicy nie mają zielonego pojęcia o tym, że ty i kilku innych wariatów właśnie rozgrywacie swoje nielegalne zawody. Stąd już tylko krok do karambolu – na szczęście w przeciwieństwie do świata realnego tutaj reset nikomu nie szkodzi ;-).

Wnioskując po screenach, wydaje się, że nie będzie powodów do narzekania w kwestii grafiki. Z ciekawostek wypada wspomnieć o rozmazaniu obrazu, co ma oddawać tempo rozgrywki, a także o opcji powtórek ze szczególnie efektownych wypadków. Nie ma to jak w zwolnionym tempie oglądać własne, a jeszcze lepiej cudze nieszczęście...



Ponieważ tempo pokonywania ciasnych zakrętów i uliczek jest naprawdę zawrotne, autorzy programu obiecują, że podczas jazdy wspomagać cię będą pewne automatyczne opcje ułatwiające prowadzenie samochodu. Miłośnicy prędkości o niskim poziomie rozumienia ryzyka nie muszą jednak się tym przejmować – „pomocników" można z czasem wyłączyć.

▪▪▪ Bartosz Lewandowski



NFS Underground

Rajdowa

- Black Box Gamet
- www.eagames.com/ps2/nfs_underground

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** 2004
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2

To powinien być smakowity kąsek dla miłośników wyścigów oraz przeróbek aut. Ja już nie mogę się doczekać, kiedy podrasuję moje ulubione Subaru

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Zbliża się nowa pora roku, a z nią pionierska propozycja z gatunku RTS

Wszystko wskazuje na to, że jesień 2003 upłynie pod znakiem RTS'ów. Jest to niemalże tak pewne jak fakt, że Rick Goodman był współtwórcą słynnego AGE OF EMPIRES oraz EMPIRE EARTH. Będąc perfekcjonistą z natury, pan Goodman konsekwentnie stawia na rozwój serii traktującej o ziemskich imperiach. Tym razem postanowił przyłożyć rękę do kolejnej strategii czasu rzeczywistego – EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD.



Jak na prawdziwego perfekcjonistę przystało, Rick coraz bardziej zawęża obszar swoich zainteresowań. Tytuły, które popełnił poprzednio, charakteryzował strasznie długi czas trwania rozgrywki. W samym EMPIRE EARTH między początkiem a końcem kampanii upływało prawie 2000 lat. Momentami odbierało to grze dynamikę i powodowało, iż stawała się ona nudna (przynajmniej dla mnie). Niezbyt też zgadzała się z prawdą historyczną, zwłaszcza jeśli chodzi o cechy charakterystyczne poszczególnych nacji. A że diabeł tkwi w szczegółach, gra nie odniosła specjalnego sukcesu, nawet mimo wypuszczenia na rynek dodatków.

Aby tym razem cała para nie poszła w gwizdek, scenarzyści ze Stainless Steel Studios zmniejszyli liczbę epok do pięciu, a czas trwania rozgrywki do jednego milennium. Jednak wizytówką najnowszego produktu „nierdzewnych" ma być nacisk położony na cechy charakterystyczne państw występujących w grze. Żeby nie być gołosłownym, podam parę przykładów. W szeregach Rosjan znajdzie się miejsce dla bezlitosnego Komisarza. Korzystając z umiejętności nazwanej eufemistycznie „motywacją", będzie on mógł strzałem w potylicę zabić jednego (albo kilku) rekrutów próbujących zbiec z pola bitwy w celu podwyższenia morale i zapału bitewnego pozostałych żołnierzy. Z kolei cierpliwi z natury Anglicy podczas oblężenia miasta wrzucą do niego przy pomocy katapult krowy zarażone plagą. To ilustracja zaledwie dwóch ciekawych jednostek. W sumie dla wszystkich państw ma ich być około 300.

Cała zabawa zaczyna się w średniowieczu, dokładniej w okolicach roku 950, a kończy się tuż po II wojnie światowej, w 1950 roku. Po drodze są jeszcze epoki Prochu (1300-1600), Imperiów (1600-1900) i I wojny świetowej (1914-1935). O doborze epok zadecydowały przede wszystkim wynalazki oraz ideologie polityczne, które oczywiście stanowią element EMPIRES: DAWN OF THE MODERN EARTH.

Dosyć zaskakujący jest zestaw mocarstw do wyboru w stosunku do momentu rozpoczęcia kampanii. Mianowicie, do kategorii „zaskakujący" zaliczam w tym przypadku Stany Zjednoczone i Koreę, z których to państw pierwsze w ogóle jeszcze wtedy nie istniało, a drugie na pewno nie stało się żadnym mocarstwem przed 1950. Wybór ten można tłumaczyć jedynie względami marketingowymi, gdyż zarówno USA, jak i Korea są obecnie jednymi z najbardziej chłonnych rynków gier komputerowych. Stąd ukłon wydawcy (Activision) w ich stronę. Pozostałą piątkę stanowią: Francja, Niemcy, Anglia/Wielka Brytania, Chiny i Rosja/Związek Radziecki.



Warto zauważyć, że za poprawę strony wizualnej modeli jednostek i architektury odpowiada silnik graficzny gry, który sprawuje się naprawdę wyjątkowo – jak na gatunek RTS. Każda mapa, ludzik czy budowla są w pełni trójwymiarowe. W zależności od upodobań można też dowolnie manipulować kamerą. Pole bitwy wygląda naprawdę genialnie, co widać na załączonych obrazkach. Nie znam obecnie RTS'u, który z taką dokładnością, jak czyni to EMPIRES: DofMW, oddawałby ducha poszczególnych epok. Widać również takie szczegóły jak refleksy na wodzie, latające szczątki po eksplozjach oraz martwe ciała przypadkowo porozrzucane po całej okolicy. Opcja zbliżenia pozwala nawet obejrzeć każdy szczegół, od zapięć na uniformach począwszy, poprzez ślady pozostawiane na ziemi, a skończywszy na znajdujących się na czubkach nieprzyjacielskich karabinów bagnetach.

„EMPIRES: DofMW jest tak wyjątkowy w swoim rodzaju, jak jeszcze żaden inny historyczny RTS" – zachwalał podczas jednego z wywiadów swoje najnowsze przedsięwzięcie Rick „Dobry Człowiek" Goodman. Zarówno dla niego, jak i dla grona zainteresowanych grą lepiej byłoby, żeby się nie mylił.



■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski

Empires: Dawn of...
RTS



- Stainless Steel Studio / Activision
- http://www.empiresrts.com

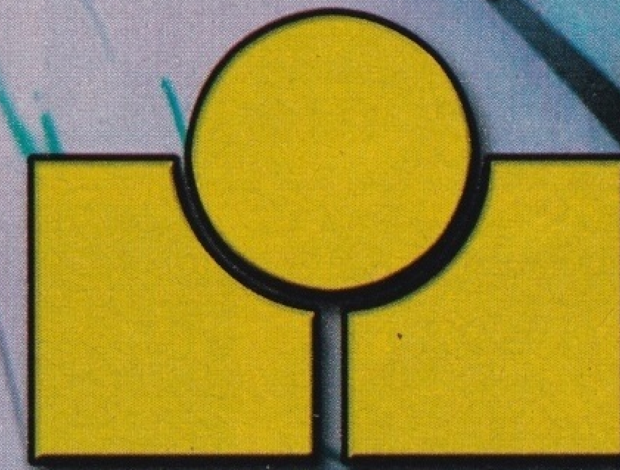
☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC

W krainie RTS'ów zapowiada się prawdziwe cudo. **Czyżby nadszedł już czas na rewolucję wśród produkcji tego typu?**

Tej świątyni nie znajdziesz na żadnej, nawet najdokładniejszej mapie





THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



O wiedźmie uciskającej niegdyś krainę Flanaess pamiętają dziś tylko najstarsi mieszkańcy wsi Hommlet. A i oni nie mają pewności, czy to, co opowiadali im przed laty dziadkowie, nie było przypadkiem wymysłem skapcaniałych umysłów paru narwanych siwusów...

Wieki temu w pobliskich lasach wznosiła się świątynia. Spotykali się w niej wyznawcy Zła, którzy dzięki swej pani – okrutnej demonicy – szybko zawładnęli okolicą. Ich rządom towarzyszył płacz ludzi, trzask uderzającego bata i lejąca się na zgłodniałą ziemię krew. Na szczęście sąsiednie krainy sprzymierzyły się i stłamsiły Zło w zarodku. Świątynia została zniszczona, zaś wyznawcy samozwańczej bogini rozpędzeni na cztery wiatry.

Kilka księżyców temu w Hommlet pojawił się tajemniczy przybysz. Podawał się za księdza, lecz nie modlił się jak inni ludzie. Podejrzanie często wypuszczał się do lasu, gdzie – jak głosi plotka – poszukiwał miejsca, w którym stała Świątynia Zła. Wraz z nim w okolicy zjawiły się bandy złodziei i rzezimieszków, a także dziwne, niespotykane w tych regionach potwory. Na gościńcach i szlakach coraz częściej można było zobaczyć płonące szczątki karawan kupieckich, zaś cuchnące truchła rycerzy przestały kogokolwiek dziwić. Jeno starcy szeptali w trwodze, że oto kult odradza się, bardziej potężny, bardziej śmiercionośny niż poprzednio...

Rozgrywająca się w świecie Greyhawk gra TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL aż po czubki uszu tkwi w korzeniach systemu Dungeons and Dragons. Jej pierwowzór w oparciu o zasady pierwszej edycji D&D zaprojektował sam Garry Gygax, guru miłośników papierowego RPG. Komputerową wersję tworzy inna legenda. Firmę Troika założyli autorzy serii FALLOUT i niezwykle ciepło przyjętego ARCANUM, pracujący równolegle nad oczekiwanym VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES.

W TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL, rządzącym się zmodyfikowanymi zasadami D&D w wersji 3.5, będzie można pokierować grupą pięciu bohaterów wspartych trzema NPC'ami. Na początku czeka cię klasyczna już kreacja postaci, w czasie której zadecydujesz m.in. o jej charakterze (dobry-neutralny-zły razy praworządny-neutralny-chaotyczny), wyglądzie, pochodzeniu i umiejętnościach. Chwilę później rozpoczniesz kampanię Świątyni Zła, wzbogaconą o kilkadziesiąt zadań pobocznych oraz całą masę walk z napotkanymi osobami. Jeśli spiszesz się dobrze, z czasem awansujesz aż na 10 poziom doświadczenia, nauczysz się 150 czarów i skrzyżujesz kły z około setką bestii rodem z książkowego bestiariusza. Tu ciekawostka – nawet w obrębie jednego gatunku nie znajdziesz dwóch identycznych stworzeń. Ludzie różnić się będą krojem ubrań czy kolorem włosów, zwierzęta barwą sierści, zaś demony innymi, pomiejszymi szczegółami. Ich wytrzymałość oraz w pewnym stopniu siła zostaną wylosowane przed walką tak, aby każde starcie stanowiło niespodziankę, a zarazem niemałe wyzwanie.







Sporego znaczenia nabiorą dialogi. Podobnie jak w ARCANUM bohaterowie toczyć będą długie i pasjonujące dysputy, a wysnute z nich wnioski wcielą w życie. Wystarczy też zrazić kogoś do siebie jakimś nierozsądnie rzuconym słowem, by znacznie utrudnić sobie wykonanie zadania czy w ogóle odniesienie sukcesu w grze! Ulepszono również turowy system walki. Potwory nauczą się atakować grupami i to jednocześnie, o ile pomiędzy ich atakami nie nastąpi ruch któregoś z bohaterów. Z kolei w czasie rzucania czarów ofensywnych, takich jak klasyczny fireball, będzie można wybrać ich cel, siłę oraz pole rażenia.

Co to dużo mówić – zapowiada się kilkadziesiąt godzin ostrego grania. Miłośnicy serii BALDUR'S GATE mają już na co zbierać kasę... O ile nie przepuszczą jej na LIONHEART.



▪▪▪ Michał „Joel" Zacharzewski

Temple of Elemental Evil



RPG

- Troika Games
- www.greyhawkgame.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** jesień 2003
- **Gra na platformy:** PC

Komputerowa wersja papierowego RPG, którego akcja toczy się w świecie Greyhawk. Pracują nad nią autorzy ARCANUM... **Musi być dobra, musi!**

NORTHLAND

Czy tym razem Vikingowie zawojują Polskę?

Nieco ponad rok po premierze CULTURES 2: BRAMY ASGARDU pojawi się w Polsce jej następca – NORTHLAND. Borykająca się z problemami firma JoWood odsprzedała ten tytuł niewielkiej spółce GMX Media. Program trafił na rynek niemiecki pod nazwą REISE NACH NORDLAND. Po bardzo dobrym przyjęciu przez naszych zachodnich sąsiadów grę postanowiono wyeksportować na Wschód, po raz kolejny zmieniając jej nazwę, tym razem na NORTHLAND. U nas ukaże się jako WYPRAWA NA PÓŁNOC, co jest dosłownym tłumaczeniem z niemieckiego.

Akcja NORTHLAND rozpoczyna się w miejscu, w którym kończy się CULTURES 2. Czterej bohaterowie: Hatschi, Sigurd, Bjarni i Crya wracają na zasłużony wypoczynek do swoich wiosek. Niestety, nie mają czasu nacieszyć się rodzinnymi stronami. Hatschi wzywa przyjaciół, aby pomogli mu uporać się z hordami potworów nękających jego królestwo. W ten sposób czterej bohaterowie zostaną wciągnięci w nowe, niesamowite przygody. Nawet nie przypuszczają, że za wszystkim stoi podły bóg Loki. To on próbuje zemścić się na swoim ojcu Odynie za wyrzucenie go z Asgardu. Przyjmuje imię Ykol i przyłącza się do czterech bohaterów.

Na początku trzeba przestrzec, że gra może okazać się bardzo krótka. Kampania składać się ma zaledwie z 8 misji i kilku podmisji. Biorąc pod uwagę jeszcze 6 map – dostępnych zarówno dla trybu single, jak i multi – może to okazać się stanowczo za mało. Warto zwrócić uwagę, że demo zawiera dwie misje („Let it snow..." oraz „The enchanted Valley"), czyli de facto sporą część gry. Jedyną nadzieję na przedłużenie zabawy z NORTHLAND daje wbudowany edytor. Natomiast jeśli nie będzie ci się chciało samemu tworzyć nowych map, zawsze będziesz mógł ściągnąć je z jakiejś strony fanowskiej.

Najważniejszą zmianą będzie wprowadzenie dość rozbudowanego tutorialu. Podobnie jak w CULTURES 2 program ten nie jest prosty w obsłudze. Zaznajomienie się z dziesiątkami ikonek, budynków i w końcu samych Vikingów zajmuje sporo czasu i bez żadnej pomocy jest naprawdę nużące i zniechęcające.

Podstawą gry będzie sprawne zarządzanie Vikingami oraz jej wszystkimi mieszkańcami. Kierowanie małymi ludzikami może niektórym kojarzyć się z nieśmiertelnym THE SIMS. Gracz będzie musiał troszczyć się o wszystkich osadników tak, aby zawsze byli wypoczęci, najedzeni, mieli towarzystwo itp. Na szczęście ludność będzie wykazywała dość dużą samodzielność i sporą część potrzeb zaspokoi we własnym zakresie. Jednak w wielu sytuacjach nie obejdzie się bez twojej interwencji. Każdemu Vikingowi trzeba będzie znaleźć wolną chatę, poprowadzić przed ołtarz, a nawet wybrać płeć potomstwa. Tak, tak, rodzina to podstawowa komórka społeczna – także w tej grze. Tylko dzięki niej możliwy jest wzrost populacji, niezbędny do prawidłowego rozwoju osady. NORTHLAND jest jedną z nielicznych strategii, gdzie płeć ludności ma wyraźny wpływ na zabawę. Głową każdej rodziny jest oczywiście facet, tylko on może pracować i w razie potrzeby walczyć. Rolą kobiety jest utrzymywanie porządku w domu, gotowanie, rodzenie dzieci oraz ich późniejsze wychowanie. Oczywiście o żadnych feministkach nikt w tamtych czasach nie słyszał.

Jak już wspomniałem, tylko panowie mogą pracować, a nawet robić karierę. Po pewnym czasie Viking zdobywa niezbędne do awansu doświadczenie. Po ciężkiej pracy w polu jako rolnik może awansować na młynarza. Następnie może zostać piekarzem i cukiernikiem. Rozwój zawodowy Vikingów ma ogromny wpływ na rozgrywkę, gdyż dopiero posiadanie odpowiednio wyszkolonego fachowca pozwala na budowę nowego budynku. W ten sposób uniemożliwiono wznoszenie budynków „na zapas" oraz zmuszono gracza do bardzo uważnego zapoznania się z drzewkiem technologicznym.

Niestety, wszystko wskazuje na to, że NORTHLAND będzie niewiele różnił się od swojego poprzednika. Prawdopodobnie gra zachowa większość wskazywanych przez graczy mankamentów, np. bardzo niewygodne przesuwanie ekranu czy nieczytelne ikony.

Pomysł na grę strategiczną o Vikingach jest naprawdę dobry, więc mamy nadzieję, że nowy developer lepiej poradzi sobie z tym wyzwaniem.

■■■ Artur „Kroko" Kowalski

Northland

Strategia

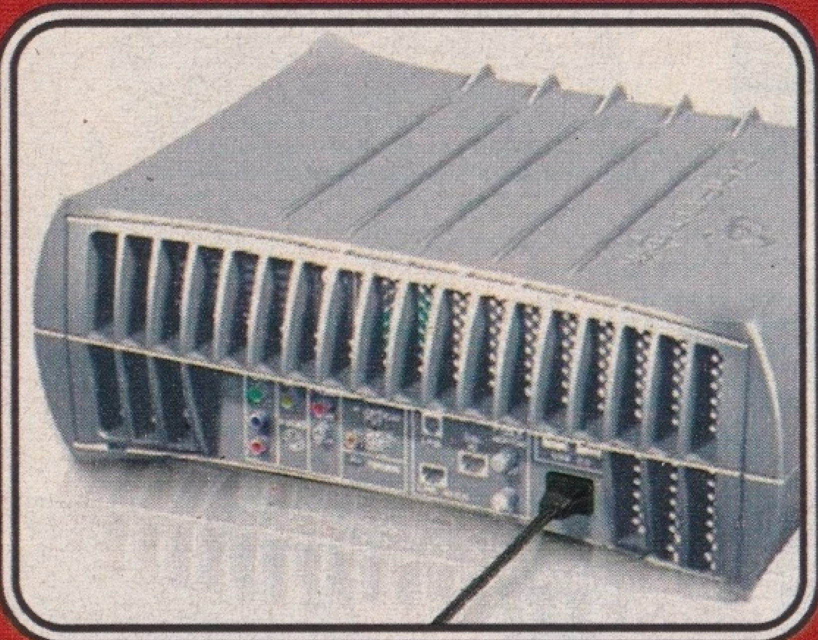
- **GMX Media / TopWare**
- **http://wyprawanapolnoc.topware.pl**

- ☒ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** III kwartał 2003
- **Gra na platformy:** PC

Gra zapowiada się dość ciekawie, jednak istnieje podejrzenie, że zostaną zachowane usterki znane już z CULTURES 2. **Jednak nigdy nie należy tracić nadziei...**

Pecet konsolą?



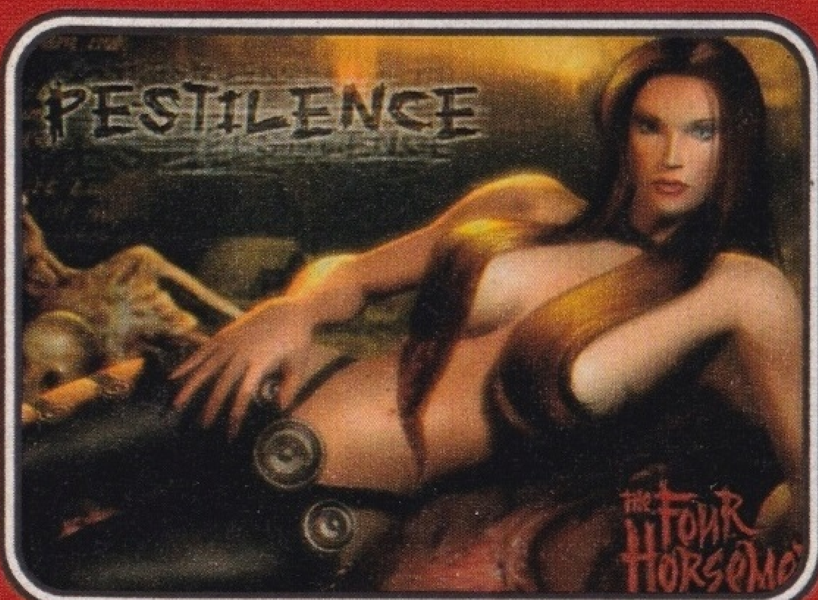
Firma Infiniium Labs, pracująca nad tajemniczą konsolą Phantom (pozwalającą na uruchamianie gier z peceta) podała jej dane techniczne. W środku znajdzie się procesor porównywalny z P4 3.0 GHz, 256 MB pamięci DDR RAM, karta grafiki nVidia oraz dysk twardy 100 GB. Zestaw wyposażono też w bezprzewodowe gadżety: pad, klawiaturę i mysz. Wydaje się więc, że w krążących po Sieci plotkach było sporo prawdy – Phantom to nic innego, jak zapakowany w plastikowe pudło pecet.

Wal-Mart się przestraszył



W Zachodniej Wirginii ze sklepów największej na świecie sieci supermarketów Wal-Mart wycofano gry HALO i GTA: VICE CITY. Wszystko dlatego, że w tamtejszym hrabstwie Kanawha grasuje tajemniczy snajper, który zabił już trzy osoby. Lokalne media podejrzewają, że mógł zostać zainspirowany przygodami głównych bohaterów wyżej wymienionych produkcji.

Po śmierci 3DO



Znajdująca się na krawędzi bankructwa firma 3DO wyprzedaje swoje aktywa. UbiSoft za ponad milion dolarów nabył prawa do serii HEROES OF MIGHT & MAGIC, Crave Entertainment sięgnął po ARMY MEN, zaś JoWood po niezbyt popularne i warte marne 90 tysięcy dolarów JACKED. Nie wiadomo, jaki los spotka oczekiwany z niecierpliwością wysokobudżetowy horror FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE. Szkoda by było stracić tak mroczny tytuł...

LotR: War of the Ring PC

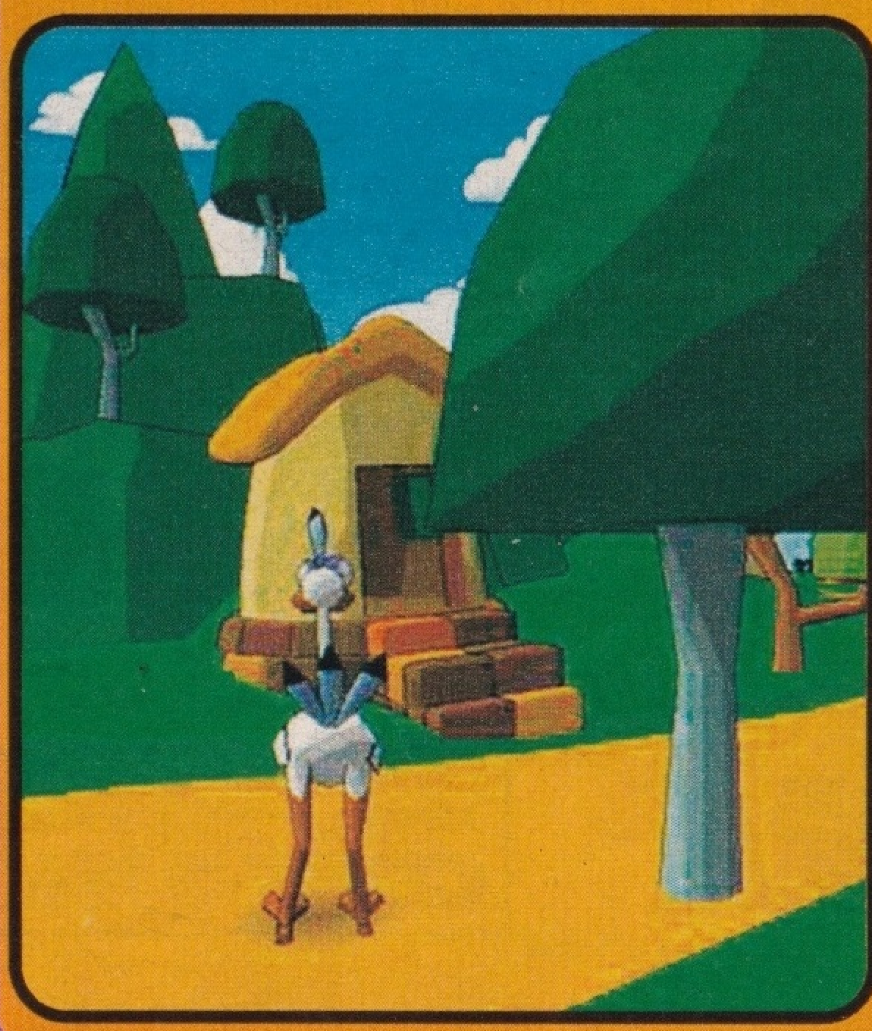
Po premierze pecetowego WŁADCY PIERŚCIENI obywatel Tolkien zaczął obracać się w grobie niczym dobrze nakręcony bączek. Na szczęście na początku przyszłego roku pojawi się gra strategiczna, która powstrzyma ten rozpędzony świder i pozwoli odpocząć skołatanej duszy pisarza. W LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING gracz przejmie kontrolę nad potężną armią samego Saurona i wyciągnie ręce po władzę nad Śródziemiem. Jeśli zdecyduje się jednak przejść na stronę ludzi, pokieruje wątłą i słabiutką grupką niedoświadczonych wojowników, która z czasem zamieni się w potężną armię. Gra pod wieloma względami przypomina osławiony WARCRAFT 3. Pojawiają się bohaterowie (m.in. Aragorn, Legolas, Boromir, Gimli), nie zabraknie też zbierania surowców, rozbudowywania wioski i ściągania pod broń nowych jednostek. Autorzy programu postarali się jednak o drobne innowacje. Wokół najpotężniejszych postaci rozpościera się aura, która – podobnie jak w WARLORDS BATTLECRY – pozytywnie bądź negatywnie wpływa na ich siłę, szybkość czy waleczność. Ponadto bohaterowie zdobywają punkty mocy, które później mogą wykorzystać chociażby w celu wezwania Balroga.





Ostrich Runner PC

Anglicy są bezdennie... dziwaczni, chociażby dlatego, że nazwali strusia „ostrich". Biedny gracz nie może być dlatego w stu dwóch procentach pewien, czy w grze OSTRICH RUNNER zobaczy zasuwające ptaki, czy też pełzające powoli ostrygi. Tak czy siak, weźmie udział w szalonych wyścigach przełajowych stworzonych w technologii „cieniowania animacji", dzięki której program przypomina film animowany. Biegnąc, będziesz zbierał jaja – ich jakość oraz ilość nie pozostanie bez wpływu na twój ostateczny wynik. Autorzy gry zapowiadają całą masę atrakcji, w tym 4 lokacje (na każdej 3 oddzielne etapy), rozszalałe niedźwiedzie oraz komplet minigierek. A wszystko przez diaboliczny plan pewnego naukowca, który postanowił przerobić te strusie czy małże na superbojowników i w tym celu wykradł im masę jaj... Grę tworzy firma, która nie ma nazwy. Chłopaki przedstawiają się jako Ostrich Runner Team. Pokopało ich?





Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark PC

Drugi oficjalny dodatek do NEVERWINTER NIGHTS pojawi się na rynku w listopadzie i przyniesie nową kampanię dla pojedynczego gracza. Jej ukończenie zajmie miłośnikom podziemi i mrocznych lochów okrągłe 20 godzin. Rozszerzenie pozwoli postaciom awansować na 40 poziom, przyniesie całą masę nowych czarów, potworów i przedmiotów, a także nowe klasy postaci, w tym zmiennokształtnego druida. Osoby tworzące amatorskie rozszerzenia do gry (czyli popularne „mody") również nie powinny być zawiedzione. Do ich dyspozycji oddane zostaną dwa zestawy nowych „płytek". HORDES OF THE UNDERDARK tworzy firma Bioware, najwyraźniej nie do końca zadowolona z tego, co FloodGate zaprezentowało w SHADOWS OF THE UNDRENTIDE.

Hellhog XP PC

Niskobudżetowa kosmiczna strzelanina, w której kierujesz Piekielną Świnią – niewielkim, militarnym dronem, zaprojektowanym w celu obrony dużych statków transportowych. Jeden z nich został właśnie zaatakowany przez niezidentyfikowane obiekty latające. Wywiązała się strzelanina, której konsekwencją był wybuch lokalnej wojny. Twoje zadanie w HELLHOG XP polega na fruwaniu po orbicie wokół macierzystego okrętu i bombardowaniu kolejnych fal kosmicznych myśliwców. Do dyspozycji masz siedem rodzajów broni, komplet tarcz i czujników oraz swoje niezawodne oko. Co ciekawe, na zachowanie przeciwników i pocisków wpływ będzie miało otoczenie. Zupełnie inaczej walczy się w pobliżu gazowego giganta, a inaczej tuż obok małych czarnych karłów.



Silent Hill 3

PS2, PC

Kontynuację znakomitego horroru SILENT HILL 2 katują już właściciele PlayStation 2 (recenzja w lipcowym numerze CLICK! KONSOLE), a już wkrótce dostaną ją w swoje łapki właściciele pecetów. Bohaterka gry, urocza lolitka imieniem Heather, w nie do końca jasnych okolicznościach trafia do miasteczka Silent Hill. Po prostu otwiera oczy, widzi w swojej rączce długi nóż, a dookoła... upiorne wesołe miasteczko. Miłośnicy serii znajdą w „trójce" to, co lubią najbardziej: duszną atmosferę niepewności i zagrożenia, chore pomysły scenarzystów (króliczek ze sklepu z pamiątkami ma zakrwawione usta... czyżby maskotka-wampir?) i niezłą, tworzącą niecodzienny klimat oprawę dźwiękową. Wersja PC, prócz poprawionej grafiki, zaoferuje możliwość zapisu stanu gry w dowolnym momencie.





The Simpsons: Hit and Run

PC, PS2, Xbox, NGC



Pamiętasz GTA: VICE CITY? Fajno. Gdybyś nie pamiętał, Bart zniszczyłby cię śmiechem... Ten żółtawy kolo zamierza wystąpić w nowej zręcznościówce z serii THE SIMPSONS. Wskoczy w niej do zdezelowanego sedana, należącego od lat do zapracowanego Homera. Następnie odpali silnik i pogna na miasto. Rodzina będzie mu zlecać kolejne zadania (odwiedź dyrektora Skinnera, odbierz Lisę ze szkoły, podrzuć mamę do centrum handlowego), on będzie biegał i jeździł, nie licząc się z przechodniami, budkami telefonicznymi i innymi samochodami. Każde kolejne zderzenie spowoduje niezbyt przyjemną zmianę stanu licznika szkodliwości społecznej. W pewnym momencie na ulicę wypadną policjanci i zrobi się naprawdę gorąco... Gra pojawi się na najpopularniejszych konsolach już na jesieni, a potem zostanie skonwertowana na pecety.

The Entente: World War I Battlefields

PC



Strategia wojenna, której akcja toczy się w czasie I wojny światowej. Gracz kieruje jedną z pięciu wielkich armii (brytyjską, rosyjską, francuską, niemiecką bądź cesarsko-królewską) i bierze udział w największych bitwach tego okresu. Niewątpliwą zaletą programu jest możliwość dowodzenia olbrzymimi masami ludzi – w pojedynczym starciu udział bierze nawet i 10 tysięcy żołnierzy. Nieliniowa struktura misji oraz obecność elementów ekonomicznych sprawia z kolei, że program nie nudzi się po kilku godzinach (jak np. kolejne dodatki do SUDDEN STRIKE), lecz ekscytuje aż do samego końca. Niestety, zaprezentowana na screenach grafika nie wygląda imponująco. Autorzy z rosyjskiej firmy Buka robią jednak wszystko, by tchnąć w nią więcej życia. Już dziś obiecują świetne animacje wybuchów, ruiny i realistycznie wyglądające jednostki.

Contract Jack

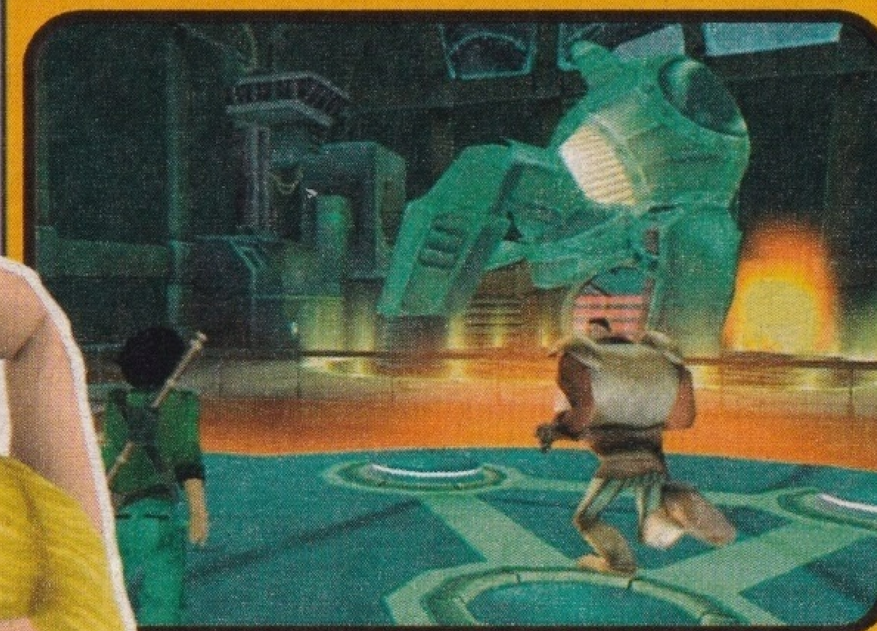
PC

Gra przeniesie cię do świata znanego z serii NO ONE LIVES FOREVER. Wcielisz się w postać Johna Jacka, niezawodnego zawodowego zabójcę pracującego dla organizacji H.A.R.M. To właśnie z nią walczyła pamiętna Cate Archer! Tym razem bandyci spod znaku czterech liter sami wpadli w nie lada kłopoty. Zadarli z potężniejszymi od siebie bonzami, a teraz trzęsą portkami, jakby się do prądu podłączyli. Właśnie ty będziesz musiał uratować ich cuchnącą skórę, a przy okazji mocno przetrzebić społeczność włoską sympatyzującą z kozą o imieniu Nostra. Wrogowie będą znacznie bardziej inteligentni, lecz wymiękną na widok lecących w ich kierunku pocisków wystrzelonych z kilku nowych rodzajów broni, takich jak np. podręczny karabinek laserowy. Gracz zyska też możliwość przejechania się (a ściślej wrogów) kilkoma pojazdami bojowymi, a także zmierzenia się z kumplami w Sieci. Szkoda tylko, że gra zyska dużo bardziej zręcznościowy charakter.



Beyond Good and Evil

PC, PS2, GCN, Xbox



Dzieło Fryderyka Nietzsche „Poza dobrem i złem" z pewnością nie było jedynym źródłem inspiracji dla Michela Ancela, znanego szerzej jako papa Raymana. Człowiek ów posiada szalenie obszerną i twórczą wyobraźnię i strzela nowymi pomysłami jak z karabinu. W swojej najnowszej grze BEYOND GOOD AND EVIL opowiada o figlarnej dziennikareczce imieniem Jade, która odkrywa potworny spisek z porwaniem w roli głównej i odważnie (choć nie do końca z własnej woli) rusza w niebezpieczną podróż, by mu zapobiec, a przy okazji zdobyć dowody pozwalające wpakować winnych do więzienia. Program będzie zwariowaną, lecz mroczną platformówką z aparatem fotograficznym w roli głównej, wzbogaconą o elementy zapożyczone ze „skradanek", strzelanin TPP, a nawet gier cRPG. Gra pojawi się jeszcze w tym roku na konsoli PlayStation 2, a później zostanie przeniesiona na pozostałe konsole. Nieoficjalnie mówi się też o wydaniu programu na wracające z zaświatów pecety.

The Sims: Makin' Magic

PC

Gra SIMS 2 jest już tuż-tuż i niemalże brudzi nam wycieraczkę, ale Electronic Arts nie przestaje wydawać coraz bardziej zakręconych dodatków do części pierwszej. Najnowszy – MAKIN' MAGIC – to już totalny odlot. Twoje ludki uczą się czarów, a następnie rozrabiają, ile sił w łapkach. Wybierają się do Magic Town (nowa dzielnica miasta), tam wykonują rozmaite misje, ucząc się w ten sposób nowych zaklęć. Toczą też pojedynki z innymi Simami i urządzają efektowne parady. Z czasem ich życie zaczyna się kompletnie zmieniać. Twoi podopieczni po kilku tygodniach posługują się już magią na co dzień, chociażby po to, by poderwać sąsiadkę, rozbawić kumpli na przyjęciu czy... ściągnąć na siebie jakieś nieszczęście. Każdy czar wywołuje jakiś efekt uboczny, taki jak plaga żab, burza czy zmiana kształtów. Bywa, że jedna prosta sztuczka narobi tyle szkód, co kociak pozostawiony na godzinkę w psiarni. MAKIN' MAGIC dostarczy też graczom komplet nowych zawodów oraz przedmiotów codziennego użytku.





Pop Idol

PC, PS2

Mistrzowie kodu, którzy tak umiejętnie skaszanili COLIN MCRAE RALLY 4 (wczesna wersja beta prezentuje się na PS 2 niewiele lepiej niż CMR 3), wzięli się niedawno za telewizyjny teleturniej IDOL. Ich pomysł jest banalnie prosty: gracze podłączą matę do komputera, po czym będą po niej skakać. Im lepiej odtworzą figury, które zobaczą na ekranie monitora, tym ich wirtualny pieśniarz lepiej zapieje. Oczywiście w grze zachowany zostanie skomplikowany proces eliminacji, zaś sędziowie oceniający kandydatów będą wygłaszać patetyczne, zabawne bądź nieprzyjemne (wręcz chamskie) opinie. Program trafi do zachodnich sklepów w październiku. O Polsce na razie cicho. Wygląda też na to, że przeciętnym pecetowcom zamiast maty będzie musiała wystarczyć klawiatura...



Był sobie rycerz

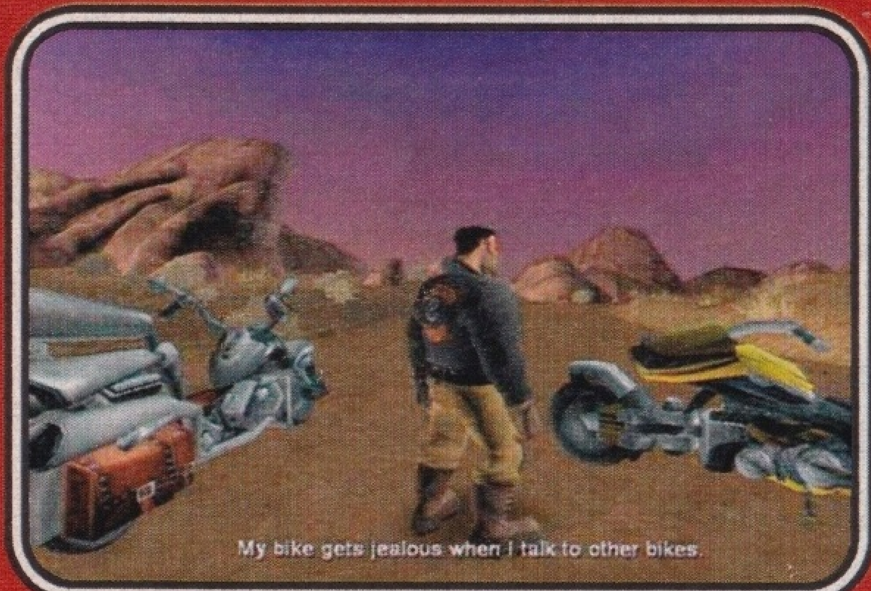
Na Zachodzie już od dawna mówi się o CHROME w samych superlatywach. W połowie sierpnia z ofensywą ruszyli marketingowcy odpowiedzialni za drugą część POLAN. W Sieci pojawiło się mnóstwo zapowiedzi i betatestów. KNIGHTSHIFT bądź ONCE UPON A KNIGHT – bo tak nazywają się POLANIE w krajach anglojęzycznych – przypadł do gustu recenzentom, którzy chwalili grafikę oraz szereg oryginalnych rozwiązań. Szykuje się polski hit na miarę WARCRAFT 3?

Nowy Małysz



Fin Jussi Koskela pracuje nad trzecią częścią DELUXE SKI JUMP! Gra, która dwa lata temu szturmem podbiła polskie domy, doczeka się kontynuacji z prawdziwego zdarzenia. Nowa grafika, nowe skocznie i wiele innych zmian sprawią, że gracze otrzymają program o wiele bardziej zaawansowany niż poprzednio. Jego premiera odbędzie się jeszcze w tym roku.

Ben nie wróci?



Druga część FULL THROTTLE została skasowana! LucasArts wstrzymało prace nad tym ciekawie zapowiadającym się tytułem, gdyż – jak powiedział dyrektor Simon Jeffery – firma ma zwyczaj dostarczać produkty najwyższej jakości i liczy na cierpliwość oraz zrozumienie fanów. Na peeeeewno, panie dyrektorze, naaa peeeeewno pan nas nie zawiódł! A co do jakości.. czemu konsolowe RTX RED ROCK było aż tak przeciętne?

MasterZOMBIE

Legendarna firma Mastertronic żyje i ma się dobrze! Ba, pod koniec tego roku wprowadzi do sklepów swoje nowe gry! Ta wiadomość zelektryzowała wszystkich, którzy pamiętają jeszcze założone w 1983 roku przez Andy'ego Payne i Paula Pattersona przedsiębiorstwo. Wspomniani panowie w ciągu kilku lat zarzucili rynek takimi hitami jak ZORK, SPELLBOUND czy ONE MAN AND HIS DROID. Potem zniknęli z rynku...

Lula 3D PC



Lula, bohaterka WET: THE SEXY EMPIRE, powraca w glorii chwały. Tym razem ponętna blondyna wystąpi w klasycznej zręcznościówce 3D podszytej zwariowanym humorem i lekką dawką erotyki. Akcja programu rozpoczyna się na planie najnowszego filmu Luli, skąd znika kilka urodziwych, rozochoconych gwiazdeczek. Ponieważ kręcący się za kamerą mężczyźni, kręcąc nosami, odmawiają współpracy (widać wolą kręcić pornosy), główna bohaterka sama wyrusza na ratunek swym przyjaciółkom. Trop wiedzie przez niemal całe Stany Zjednoczone... Gra wygląda naprawdę ładnie, ma ciekawy scenariusz i oryginalne lokacje. Jeśli grywalność nie zawiedzie, będzie hicior na miarę pierwszej części TOMB RAIDER.

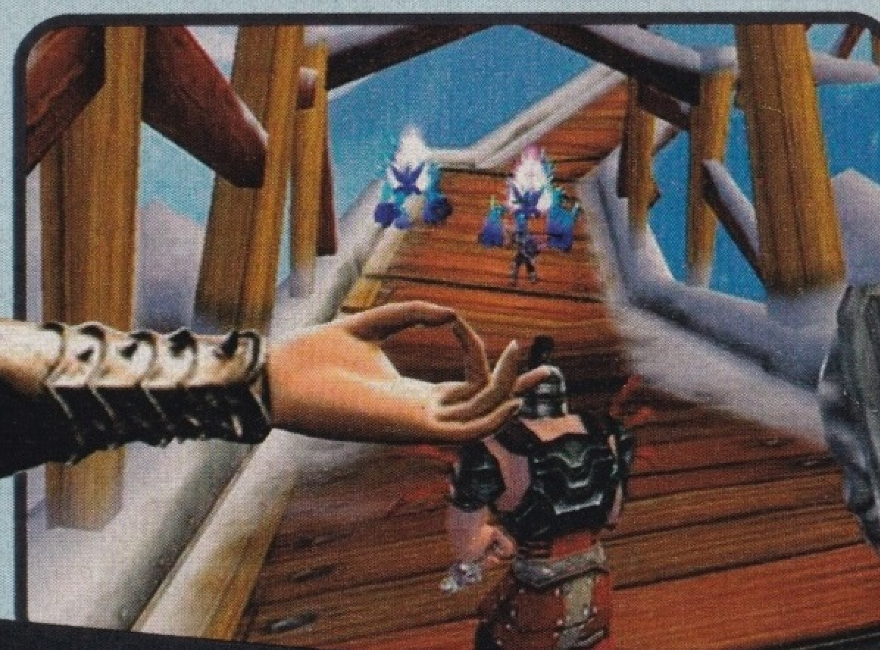
The Singles PC

Choć akcja THE PARTNERS rozgrywała się w kancelarii prawniczej, to jednak gra nie była aż tak atrakcyjna jak jej pierwowzór – THE SIMS. Być może THE SINGLES uda się trudna sztuka zdetronizowania mistrza? Gracz będzie mógł pokierować dwoma spośród 16 dostępnych postaci – chłopcem i dziewczynką. Obydwoje znają się od niedawna i postanawiają wspólnie wynająć mieszkanko studenckie w jednym z dużych miast europejskich. Meblują je, a następnie zaczynają robić karierę, a przy okazji lepiej się poznawać. Chodzą więc do pracy i na dyskoteki, robią sobie wspólne śniadanka, dużo rozmawiają... Celem zabawy jest stworzenie relacji pomiędzy postaciami w jednym z pięciu różnych aspektów. Jakich? Ano romans, przyjaźń, seks, rozrywka i kłopoty. Brzmi nieźle!



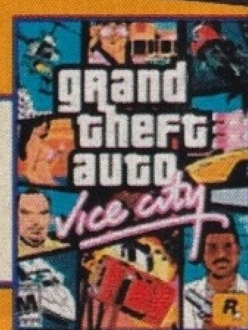
Guild Wars PC

Najnowszą grę sieciową firmy ArenaNet osadzono w klasycznym świecie fantasy, w którym co piąty obywatel jest liliputem z potężną brodą i ciężkim toporkiem na ramieniu, wielu młodych ma zdeformowane uszy, zaś starcy noszą idiotyczne czapki w kształcie lejka z ponaszywanymi gwiazdkami. Wypuszczeni na pola i lasy gracze zakładają gildie, a więc grupki ludzi, którzy ściśle współpracują ze sobą (i z innymi gildiami) w trakcie wykonywania zadań. Zaskakuje obecność aż 300 skilli oraz fakt, iż daną umiejętność nabywa się tylko raz. Jeśli ktoś się nauczy kotwierać skrzynki, to już je umie otwierać i nie musi spędzać całego dnia na otwieraniu i zamykaniu jednej głupiej skrzyni tylko po to, by awansować na wyższy poziom. Największą zaletą GUILD WARS ma być – uwaga, fani ULTIMA ONLINE – brak comiesięcznych opłat za zabawę w Sieci! Gracz zapłaci za pudełko z grą, zainstaluje ją, a później będzie hulał, ile dusza zapragnie!

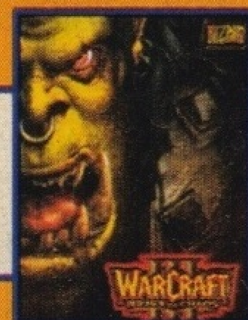


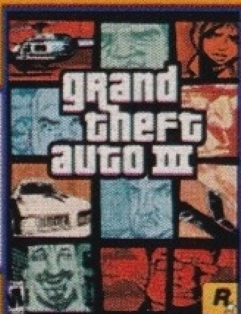
TOP-13 LISTA

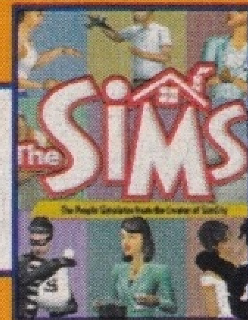
Miejsce	Tytuł	Platformy	Poprzednio
1	GTA Vice City	PC, PS2	025
2	Diablo 2	PC	008
3	Warcraft III	PC	010
4	Grand Theft Auto III	PC, PS2	001
5	The Sims	PC, PS2	003
6	Gothic 2	PC	026
7	Mafia	PC, PS2	030
8	Neverwinter Nights	PC	014
9	Morrowind	PC, Xbox	034
10	SW: Jedi Knight II	PC, Xbox, GCN	012
11	Medal Of Honor:...	PC	002
12	Age of Mythology	PC	015
13	Colin McRae Rally 3	PC, PS2	044

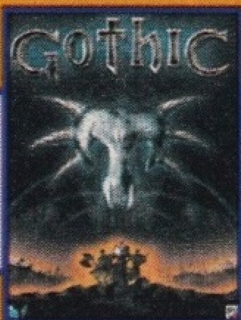






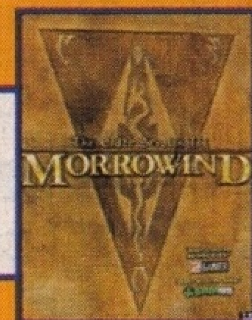




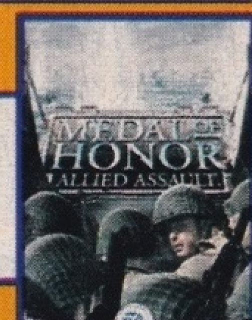


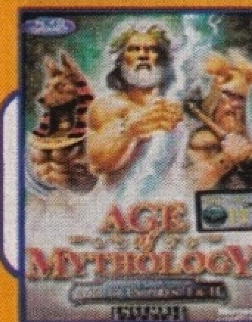














Terminator 3: War of the Machines PC



Rasiści z firmy Atari postanowili zagnać zwalczające się obozy konsolowców i pecetowców do dwóch oddzielnych zakładów opieki psychiatrycznej. Ci pierwsi dostaną się do RISE OF THE MACHINES, ci drudzy zagoszczą w progach WAR OF THE MACHINES. Spodziewającym się kolejnej słabej produkcji wykorzystującej kosztowną licencję filmową mówimy głośne: Nie! „Wojna maszyn" będzie efektowną strzelaniną FPP z rozbudowanym trybem multiplayer. 32 graczy podzielonych na ekipy Skynetu i Tech Comu stoczy dramatyczny bój z użyciem ciężkich karabinów maszynowych, laserów i miotaczy płomieni. Każda z jednostek będzie miała nieco inne zady i walety. Przykładowo endoszkieletowy T-900 nie umie się naprawić (apteczki więc mu nie pomogą), za to potrafi w błyskawiczny sposób odnaleźć nawet najlepiej ukrytego przeciwnika. W trybie single player gracz wcieli się w postać filmowego terminatora (Arnold nagrał dialogi do gry!), który wyruszy na wojnę z ludźmi. Mniej więcej w połowie zabawy zostanie schwytany przez powstańców i przeprogramowany. Od tej pory jego największym wrogiem staną się maszyny...

Ford Racing Evolution PC, PS2, Xbox



Ford coraz skuteczniej podbija świat wirtualnej rozrywki. Po zdominowaniu gry COLIN MCRAE RALLY 3 tym razem przypuścił atak na firmę RazorWorks, twórców przyzwoitego TOTAL IMMERSION RACING. Efektem szturmu będzie dynamiczna zręcznościówka FORD RACING EVOLUTION, która już na jesieni pojawi się w sklepach. Gra przyniesie aż 32 modele samochodów marki Ford, w tym Thunderbirda z 1955 i 2000 roku, kilka modeli Mustanga (m.in. Mach III i GT Concept Car), a także Focusa w wersji Rally, Forda GT i F-150 na rok 2004. Obok torów zamkniętych pojawią się otwarte oraz off-road, a także trasy miejskie. Zaletą programu ma być również rozbudowany system Sztucznej Inteligencji kierowców oraz świetna fizyka jazdy.

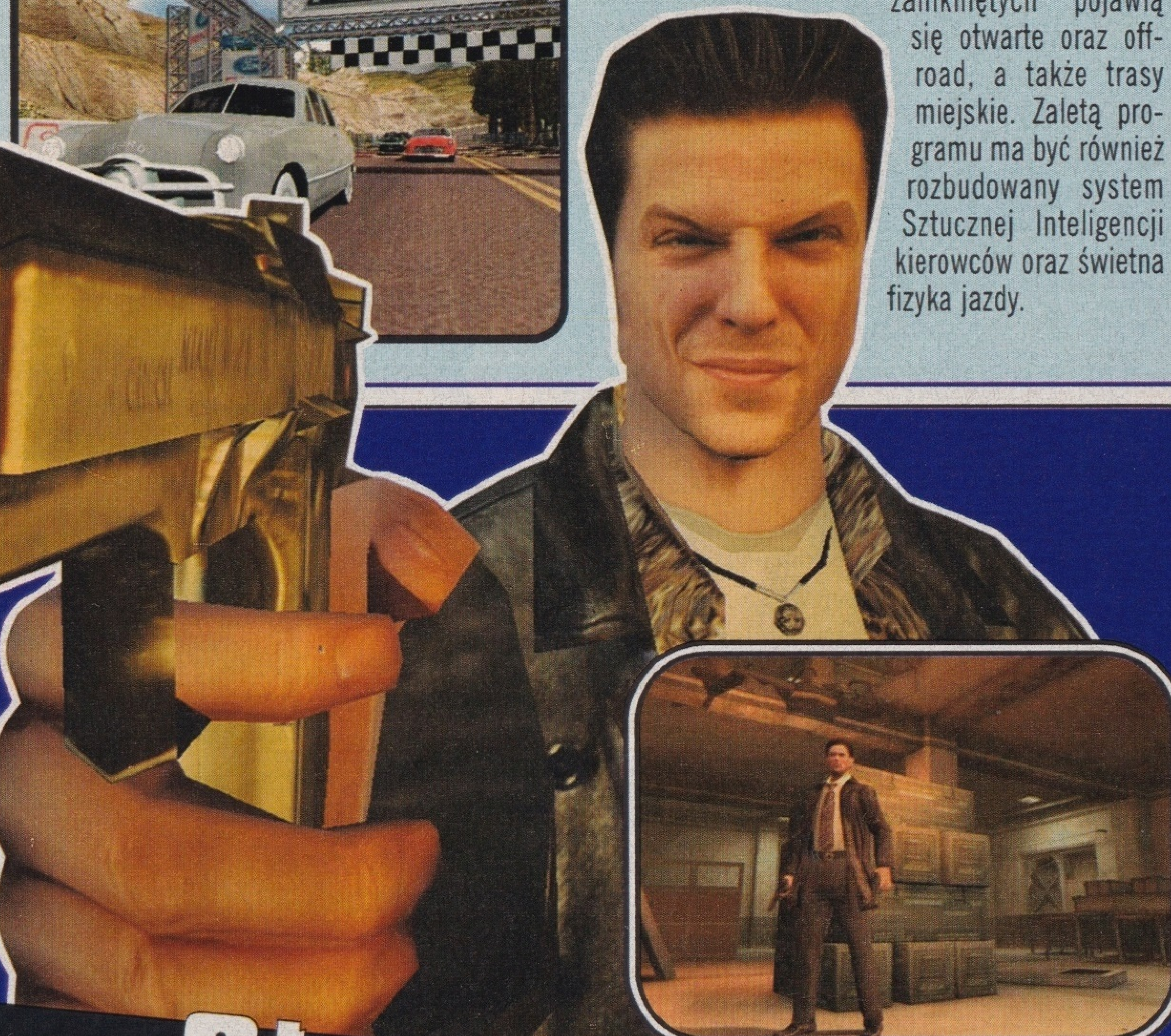


Max Payne 2: The Fall of Max Payne PC





Detektyw Max Payne wróci nie tylko do świata gier, ale i na komendę. Wkrótce jego partner zginie w tajemniczych okolicznościach. Prowadzący sprawę policjanci dojdą do wniosku, iż winnym jest Maksio. Wtedy też zacznie się ostra jazda... Bohater musi ukrywać się przed policją, pomścić śmierć przyjaciela, a przy okazji znaleźć dowody potwierdzające swą niewinność. Powinien też zadbać o kobietę, w której się zakochał. MAX PAYNE 2 będzie widowiskową grą akcji z widokiem TPP i nieodzownym trybem bullet-time (znacznie ulepszonym). Max wykorzysta też kilkanaście rodzajów broni i stoczy wiele pojedynków w stylu kung-fu. Oczaruje też graczy perfekcyjną mimiką twarzy i tak kocimi ruchami, że bohaterowie ENTER THE MATRIX się załamią. A wiesz, czym grozi załamanie nerwowe u Neo?



Michał „Joel" Zacharzewski, TOP-13 Marek „falc0n" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

018 Hitman 2 – PC, PS2, Xbox	028 NFS: Hot... 2 – PC, PS2, Xbox, GCN
035 Baldur's Gate 2 – PC	038 Operation Flashpoint – PC
033 Black & White – PC	024 Postal 2 – PC
032 Battlefield 1942 – PC	047 Devastation – PC NEW
037 Command & Conquer: Generals – PC	006 Return To Castle... – PC, Xbox
019 Disciples 2 – PC	013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox
021 Dungeon Siege – PC	022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox
027 FIFA 2003 – PC, PS2, PSOne, Xbox	048 Helikopter w Ogniu – PC NEW
045 Ghost Master – PC NEW	049 Enter the Matrix – PC, PS2, Xbox NEW
004 Heroes Of Might And Magic IV – PC	050 Chrome – PC NEW
029 Icewind Dale II – PC	039 The Thing – PC
011 IGI 2: Covert Strike – PC	052 Worms 2 – PC, PSX NEW
046 Tomb Raider: AOD – PC, PS2	009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox
005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox	051 Post Mortem – PC NEW
031 Medieval: Total War – PC	036 Unreal Tournament 2003 – PC

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

PIRACI Z KARAIBÓW



Wiatr w żaglach i wróg na czubku miecza – oto czego trzeba piratowi!





Pirates of the Caribbean **6-**

RPG / akcja / symulator

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Bethesda / CD Projekt**
- http://pirates.bethsoft.com

\+ Prześliczna grafika, świetna muzyka, rewelacyjna grywalność

\- Niedociągnięcia interfejsu, utrudnienia w zapisie stanu gry

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	5+	5+

Jeśli przyzwyczaisz się do drobnych bugów, PotC okaże się wspaniałą grą. **Na to czekaliśmy od wielu miesięcy!**

To miał być leniwy, nudny dzień, taki jak wiele innych. Kapitan Nathaniel Hawk zawinął właśnie do angielskiego portu Oxbay z ładunkiem towarów na pokładzie. Gdy gramolił się z hamaka, do kajuty wszedł pierwszy oficer, by przypomnieć mu, co należy w mieście załatwić. Z pękającą od przepicia głową Nathaniel udał się na ląd i po godzince czy dwóch z pełną sakiewką gotów był ruszyć z powrotem w morze. Wchodził właśnie na pokład statku, gdy jego uwagę przykuł żagiel wyłaniający się zza cypla. Nathaniel zmrużył oczy, wpatrując się z uwagą we flagę powiewającą na maszcie nadpływającego okrętu. Tak, bez wątpienia była to flaga... francuska! Wielki okręt liniowy wynurzył się już prawie cały, za nim zaś płynęły trzy mniejsze, choć i tak ogromne w porównaniu z kupieckimi łupinkami stojącymi w porcie. Nathaniel widział, jak na pokładach uwijają się marynarze. Z przerażeniem zauważył, że luki działowe otwierają się i wiedział już, dlaczego biegnie najszybciej jak może w kierunku swego lugra „Victory", krzycząc ile sił w płucach, by stawiano żagle. Zdążyli w ostatniej sekundzie – gdy Hawk wypływał z portu, pierwsza salwa z 60 dział francuskiego liniowca zdmuchnęła basztę fortu Oxbay razem z gorączkowo biegającymi po jej blankach ludzikami w czerwonych mundurach. Chwilę później miasto płonęło już na całego...

Tak oto rozpoczyna się druga część pirackiej epopei firmy Bethesda. Dlaczego druga? Ano dlatego, że gra miała nosić tytuł SEA DOGS 2, zaś na PIRATÓW Z KARAIBÓW przemianowana została całkiem niedawno, w związku z pojawieniem się w kinach filmu pod tym samym tytułem.

Założenia gry pozostały w zasadzie bez zmian. Podobnie jak w SEA DOGS, rozpoczynasz zabawę, posiadając marny statek i początkującego kapitana. Podstawową zaletą programu jest ogromna swoboda działania, którą pozostawiono graczowi. Możesz zostać kupcem i dorabiać się majątku na handlu towarami, możesz wstąpić do służby jednego z mocarstw kolonialnych (oprócz Anglii, Francji i Hiszpanii, w PotC pojawia się Portugalia oraz Holandia) i wykonywać misje dla gubernatorów poszczególnych wysp. Wreszcie, jeśli masz bardzo wojowniczy charakter, możesz wciągnąć na maszt czarną banderę i lać równo wszystkich wokół.



Skupmy się jednak na rzeczy najważniejszej, czyli zmianach, jakie zaszły w stosunku do pierwszej części gry. Najbardziej rzuca się w oczy nowy, rewelacyjny engine graficzny. Panie i panowie, grafika w tej grze urywa łeb! Widoczki, które przyjdzie ci oglądać, zapamiętasz na wiele miesięcy, to

jest pewne. Wspaniałe zachody słońca, sztormy na pełnym morzu, okręt rozhuśtany do granic możliwości, wioski i miasteczka zaprojektowane z niezwykłą pieczołowitością – a wszystko kolorowe, po prostu śliczne!

Duży nacisk położono na przygody na lądzie – na każdej wyspie, oprócz portu (i miasteczka) oraz fortu, znajduje się teraz kilka dodatkowych lokacji, po których możesz się powłóczyć. Czasami potrzebne jest to, by wykonać jakąś misję, czasami zwiedzasz okolicę w poszukiwaniu przedmiotów. Pojawiły się też dungeony, w których można potrenować sztukę walki z licznymi stworami (są np. zombie piraci – ukłon w stronę filmu), jak również znaleźć cenny ekwipunek. Zmienił się system walki – teraz odbywa się ona wprost w świecie gry, a nie na specjalnym ekranie, tak jak w SEA DOGS. Sterowanie i dostępne ciosy nie imponują może, lecz wystarczają. Sporą frajdę sprawia natomiast możliwość używania w czasie walki pistoletu, z którego daje się strzelić komuś w łeb tak na dzień dobry.

Nowością jest też system szybkiego przemieszczania się pomiędzy lokacjami w mieście – żeby przejść ze sklepu do stoczni nie musisz już dreptać po ulicach, wystarczy kliknąć na ikonę sklepu w lewym dolnym rogu. Bardzo wygodne i rozsądne rozwiązanie, które docenisz przede wszystkim wtedy, gdy przyjdzie ci dużo handlować.

System charakterystyk opisujących bohatera zmienił się tylko nieznacznie – oprócz liczbowo określonych cech występujących w pierwszej części dodano około 30 umiejętności (specjalizacji, jak kto woli). Przy każdym przejściu na wyższy poziom doświadczenia otrzymujesz jeden punkt, który możesz przeznaczyć na umiejętność. Nie od razu masz dostęp do wszystkich – jest to swojego rodzaju drabinka, w której – żeby np. zostać mistrzem strzelania z dział – musisz wykupić wcześniej dwa niższe stopnie tej umiejętności. Dzięki umiejętnościom specjalnym będziesz mógł szybciej pływać, lepiej walczyć, celniej strzelać itp.

Archipelag, gdzie toczą się przygody Hawka, jest znacznie mniejszy niż ten z SEA DOGS, same wyspy są natomiast dużo bardziej rozbudowane. Coś za coś, można powiedzieć, mnie jednak nie spodobało się to za bardzo. Duży obszar i poczucie swobody to przecież podstawa w tego typu grze. Zmienił się również sposób, w jaki żeglujesz po mapie – teraz jest to zrobione w zoomowalnym pseudo-3D, a na raz widzisz tylko mały wycinek archipelagu. Plik graficzny z mapą całości można ściągnąć ze strony internetowej gry.

Walka na morzu pozostała w zasadzie bez zmian. Podobnie jak w SEA DOGS, do dyspozycji masz cztery rodzaje pocisków armatnich. Nowością jest wprowadzenie dwóch trybów pływania – arcade i normal. W trybie arcade (domyślnym) statek pływa szybciej i łatwiej się nim steruje, zaś w trybie normal twój żaglowiec zachowuje się dokładnie tak, jak powinien (np. pod wiatr nie popłynie).

Jak to zwykle bywa, gra nie ustrzegła się paru wad. Zastrzeżenia mam przede wszystkim do interfejsu – jest nie do końca konfigurowalny, zaś defaultowe klawisze są rozstrzelone po całej klawiaturze i minie trochę czasu, zanim się do nich przyzwyczaisz. Drażni brak standardowego sterowania postacią WSAD (dla niewtajemniczonych: chodzi o klawisze W, S, A, D na klawiaturze, którym przypisano poruszanie się w przód, tył, strafe'y na boki), tym bardziej że w PotC możesz włączyć widok FPP. No, a jak tu grać w FPP bez strafe'ów?! Nie przekonał mnie również interfejs kupno/sprzedaż w sklepie. Zamiast mieszczącej się na jednym ekranie tabeli z towarami, łatwej do ogarnięcia wzrokiem, w PotC ikony towarów ułożone są na poziomym pasku, który trzeba przewijać, aby dostać się do poszukiwanej pozycji. Zabawę utrudnia również fakt, że na pierwszy rzut oka nie widać, jakie towary masz na pokładzie i ile jest ton każdego z nich. Rozwiązania te są irytujące, szczególnie gdy pamiętasz dużo lepszy system z SEA DOGS.

W Sieci pojawiły się uwagi, że gra jest zbyt krótka. Może i rzeczywiście główna linia fabularna zbyt długo nie trwa (podobnie zresztą było w części pierwszej), lecz misje i wątki dodatkowe w zupełności ten brak nadrabiają. Poza tym zawsze możesz pływać, realizując własne (głównie łupieżcze) cele.

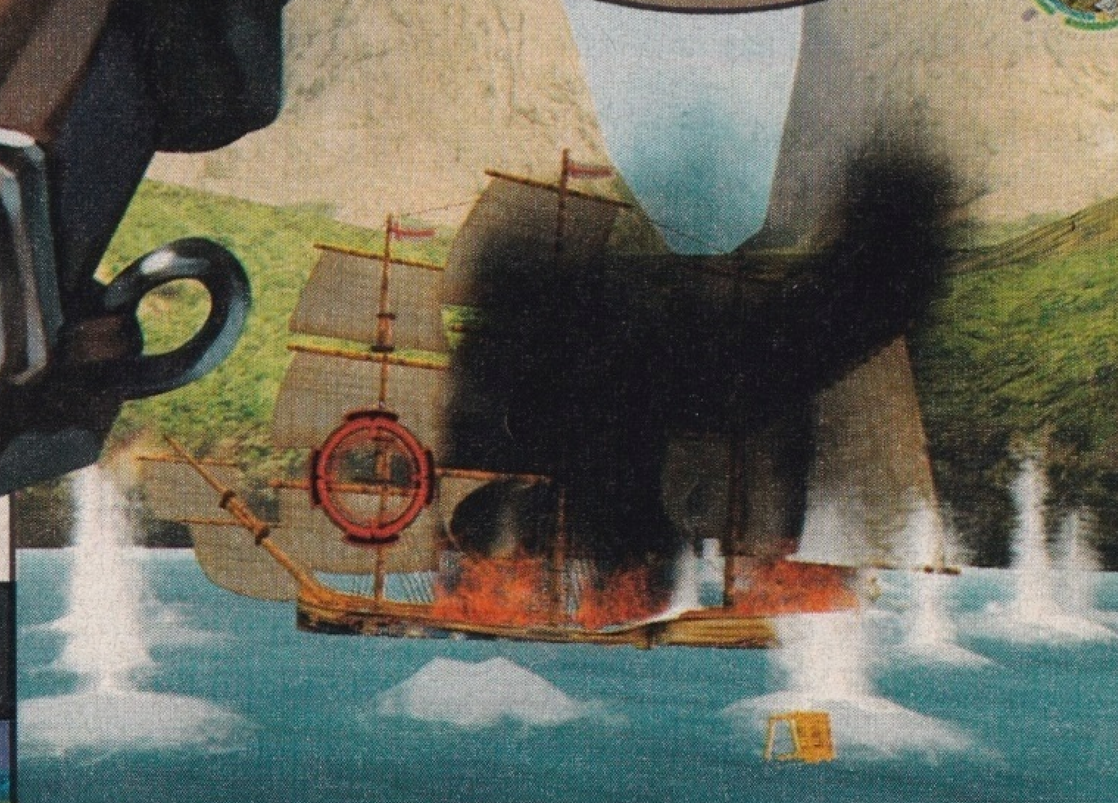
Pomijając te kilka niedociągnięć, które drażnią, lecz raczej nie zniechęcą do gry, PIRATES OF THE CARIBBEAN bez dwóch zdań są rewelacyjnym programem, z zapierającą dech w piersiach grafiką, interesującym klimatem, ciekawą fabułą i (o czym zapomniałem wcześniej powiedzieć) świetną oprawą muzyczną. To obowiązkowa pozycja dla wszystkich osób mających sentyment do żaglowców, czarnej bandery i basenu Morza Karaibskiego. W chwili obecnej to najlepsza i najbardziej rozbudowana gra pozwalająca poczuć dreszczyk emocji związanych z walką na morzu, abordażami i szukaniem skarbów.

▪▪▪ Piotr „Frogger" Moskal









Nathaniel Hawk | Neutral | 50/50 | 3

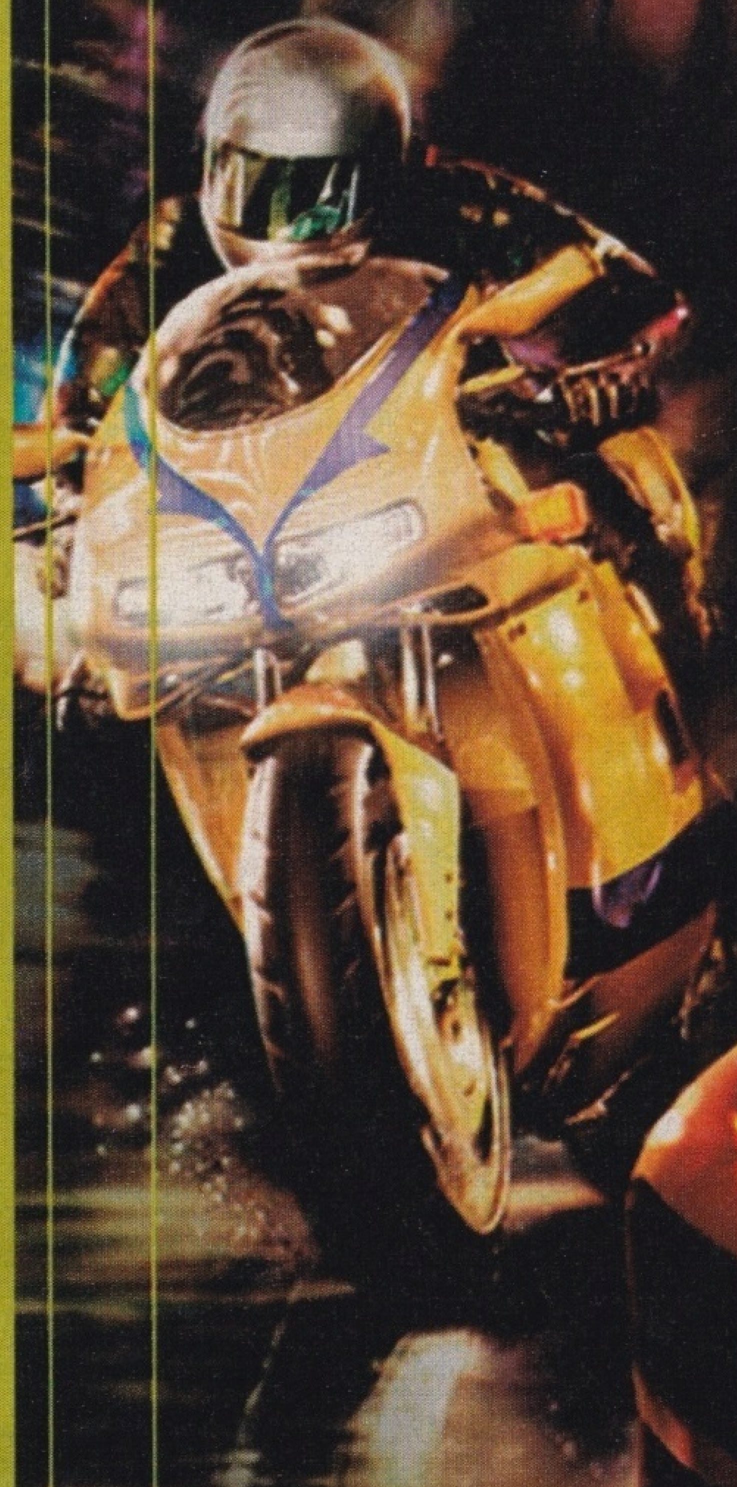
Leadership	1
Melee Combat	2
Sailing	2
Accuracy	4
Cannons	2
Grappling	1
Repair	1
Defense	1
Commerce	1
Luck	1

9327
12000
7.128
Abilities 0 | Skill 0



Północ to godzina duchów. Od niedawna to również godzina maniakalnych streetracerów. Tylko nie próbuj robić tego na ulicach swego miasta!

湾岸 MIDNIGHT CLUB II





Większość moich znajomych – posiadaczy prawa jazdy i własnych aut – uwielbia nocną jazdę po ulicach dużych miast. Są i tacy, którzy cierpią na dziwną przypadłość charakteryzującą się chwilową amnezją: nocą jeżdżą do domu okrężną drogą. Nie ukrywam, że i ja lubię klimat czterech kół, ulicznych świateł i radia samochodowego... No i byłoby pięknie, gdyby nie zagrożenie ze strony panów w niebieskich mundurach :-).



Cóż więc robić, gdy odczuwa się głód prędkości, a w budżecie rodzinnym nie ma funduszy na mandaty? Najlepiej w zaciszu własnego domostwa włączyć grę firmy Rockstar Studious, zatytułowaną MIDNIGHT CLUB 2. Warto zauważyć, że jest to właściwie ta sama kompania z San Diego w USA, która swego czasu „popełniła" MIDTOWN MADNESS, jeden z najlepszych programów z gatunku wyścigów miejskich. Różnica polega jedynie na tym, iż nazwa firmy za czasów MIDTOWN MADNESS brzmiała: Angel Studios.

W MIDNIGHT CLUB 2 otwierają się przed tobą drzwi do kariery streetracera. Codziennie, gdy zmrok zapada, wyruszasz na ulice wielkich metropolii w poszukiwaniu śmiałków, którzy odważą się konkurować z tobą o miano najlepszego kierowcy w mieście. Wybierając opcję kariery (gwóźdź programu i osobiście mój ulubiony tryb zabawy), rozpoczynasz nocne pojedynki jako żółtodziób, który dopiero zaczyna wyrabiać sobie nazwisko wśród entuzjastów nielegalnych wyścigów. Pierwsze miasto, które nawiedzisz, to Los Angeles. Później przenosisz się do Paryża, a twoją karierę uwieńczą sukcesy w Tokio.

Rozgrywka toczy się wedle utartego schematu: poszukujesz przeciwnika, a dopadłszy go, natarczywie dajesz mu światłami znak gotowości do pojedynku. Nie od razu jednak napotkany kierowca wyraża zgodę na wspólny wyścig – wpierw zo-

Midnight Club 2 — **5**

Wyścigi zręcznościowe

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1.6 GB HDD
- cena 129.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Rockstar / Cenega**
- www.rockstargames.com/midnightclub2

\+ Wartka akcja, bogate trasy, ciekawy tryb multiplayer...

– Miejscami schematyczne zachowanie przeciwników, leniwa policja

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

MIDNIGHT CLUB 2 może stać się twoim kolejnym nałogiem. **Ta gra potrafi wciągnąć na bardzo długie godziny**

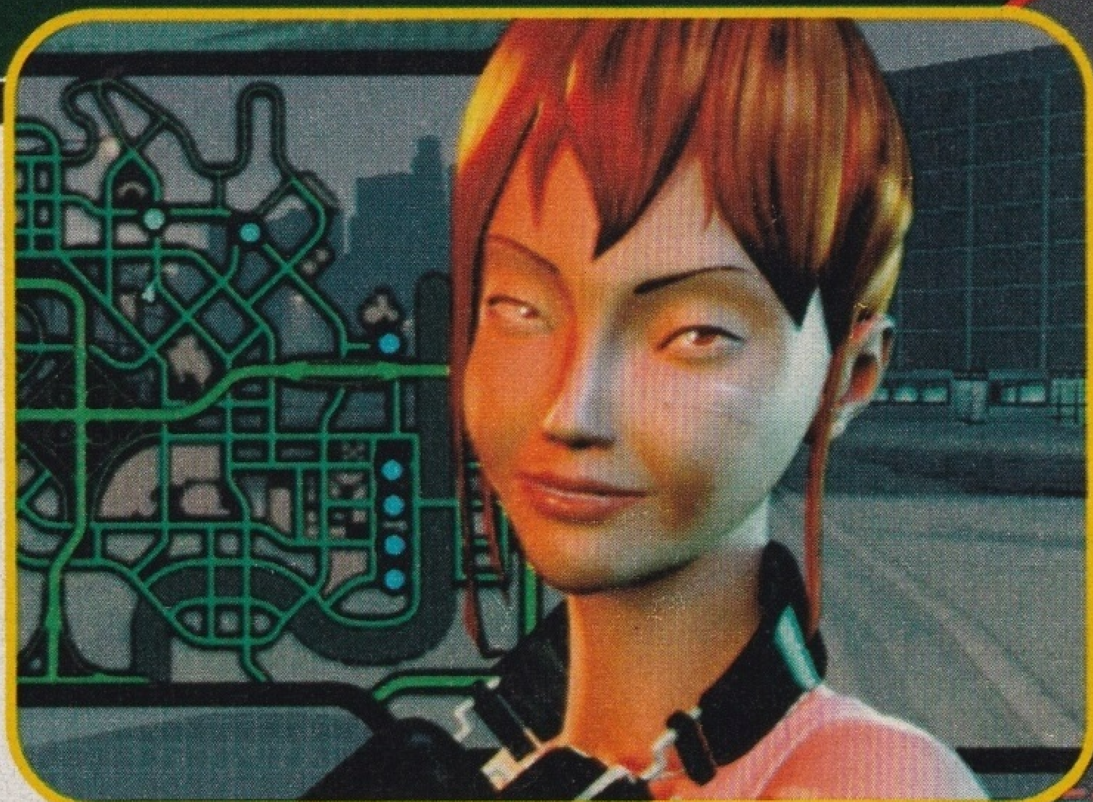


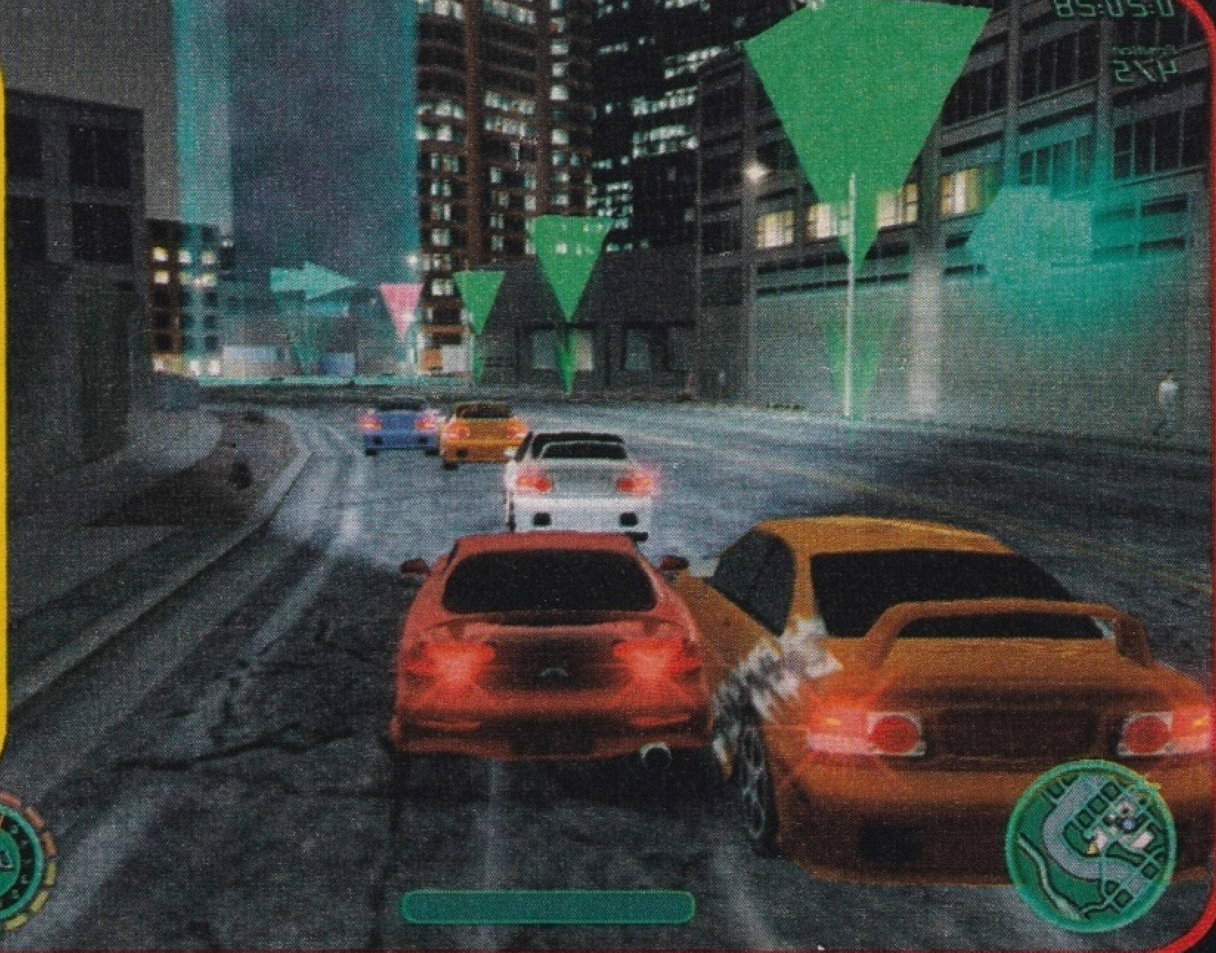
staniesz przetestowany pod kątem umiejętności rajdowych. Jeśli dasz radę utrzymać się „na ogonie" rywala, rozpoczyna się właściwy wyścig, z reguły z udziałem czterech/pięciu przeciwników (choć czasem zdarzają się też pojedynki „jeden na jeden", ucieczki przed drogówką lub wyścig z czasem).

Celem każdego wyścigu jest jak najszybsze pokonanie wyznaczonej trasy, przy czym po drodze musisz zaliczyć wszystkie „checkpointy". Co ciekawe, nie zawsze kolejność jest z góry ustalona i ściśle przestrzegana. Mnie przy tej okazji przydarzyła się ciekawa historia. Gdy pierwszy raz (zupełnie jeszcze tego nieświadomy) pojawiłem się na trasie typu „dowolnego", dosłownie oniemiałem, gdy nagle każdy z trzech rywali na jednym ze skrzyżowań pojechał w inną stronę. Tak mnie to wybiło z rytmu, że na moment zgłupiałem i huknąłem z całym impetem w słup uliczny.

Jak już wcześniej wspomniałem, MIDNIGHT CLUB 2 jest grą typowo zręcznościową, gdzie wartka akcja zdecydowanie przedkładana jest nad realizm. Niech cię nie dziwi zatem, że podejście do modułu uszkodzeń jest tutaj co najmniej liberalne. Ani razu nie zdarzyło mi się, żeby mój pojazd odmówił posłuszeństwa i grzecznie poprosił o przejście w zezłomowany stan spoczynku. Nie doprowadziłem swego auta do kompletnej ruiny nawet wtedy, gdy na skos przebiłem się przez stację benzynową, roztrzaskując dystrybutor paliwa, który momentalnie wybuchł. Pobłażliwe potraktowanie praw fizyki i mechaniki widać także przy okazji podniebnych lotów, gdy twój samochód wybija się z mostów lub innych platform: może frunąć swobodnie przez kilka sekund, po czym bez specjalnego uszczerbku mknie dalej ku linii mety. Jedyną kwestią, o której musisz wtedy pamiętać, to balans środka ciężkości.

Przy tej okazji warto wspomnieć o bardzo ważnym aspekcie MIDNIGHT CLUB 2 – a mianowicie o stopniowym rozwoju możliwości gracza. Jak to zazwyczaj bywa przy okazji gier wyścigowych, na starcie dysponujesz jednym pojazdem pozbawionym jakiegokolwiek tuningu, po czym mozolnie odblokowujesz pozostałe samochody oraz odkrywasz dodatkowe sztuczki. Jeśli chodzi o samochody, to w przeciwieństwie do MIDTOWN MADNESS, nie ma tu żadnych fikuśnych pojazdów typu: drabiniasty wóz strażacki lub autobus „double-decker". W MIDNIGHT CLUB 2 bawić się będziesz wyłącznie szybkimi sportowymi cackami o wzrastającej stopniowo mocy. Swoją drogą, wygląd tych samochodów mógłby zostać poprawiony – i nie chodzi tu bynajmniej jedynie o liczbę wielokątów, lecz także o niewielką różnorodność pojazdów.

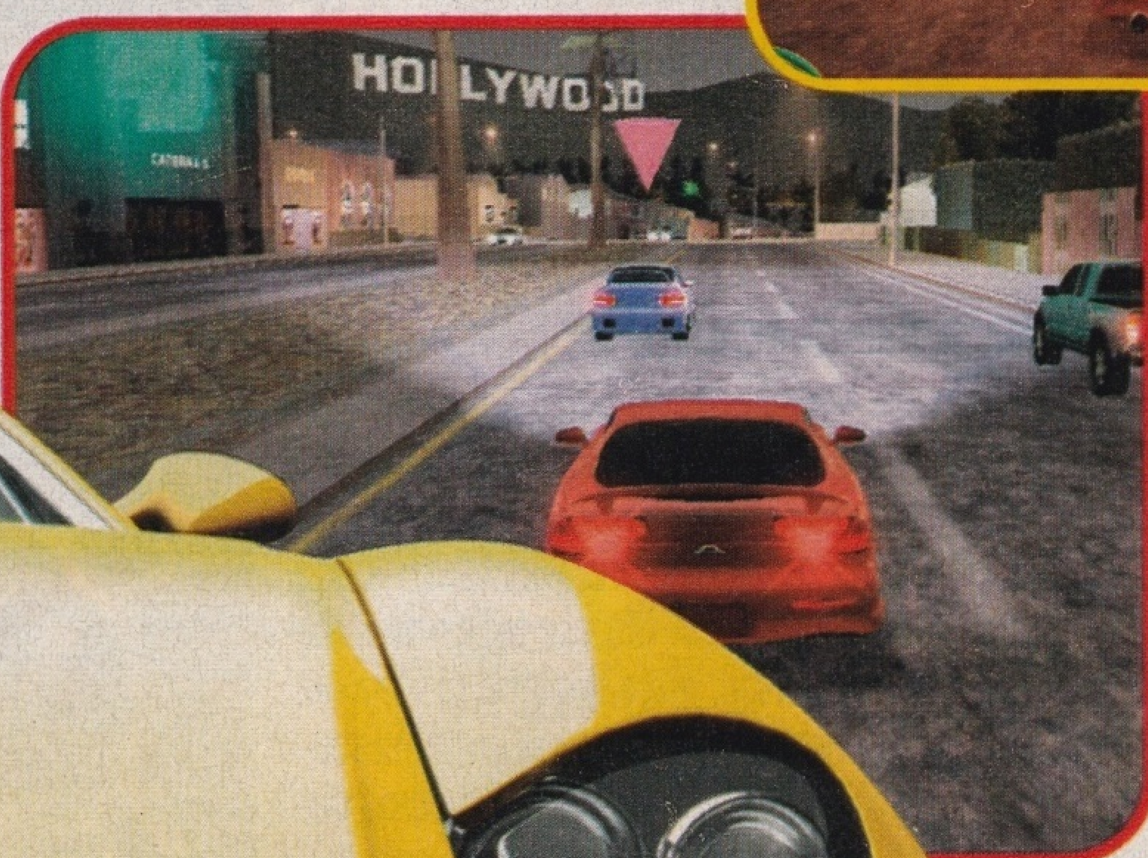




Z drugiej strony miło, że możesz sobie pojeździć motocyklami. Są one szybsze i bardziej zwrotne od samochodów, ale za to bardziej podatne na kolizje. Tempo zwiększania liczby przydatnych bajerów również zadowala, a funkcja „slip stream turbo" to już sama radość. Dzięki niej możesz ukryć się w cieniu przeciwnika, naładować zbiornik z podtlenkiem azotu i niczym pocisk przebić się o kilka miejsc do przodu. Warto też wspomnieć, że trasy posiadają mnóstwo skrótów i zaułków, dzięki którym ukończyć je można na wiele sposobów.

Inteligencja przeciwników stoi na przyzwoitym poziomie, choć komputerowi rywale czasem zachowują się nieco schematycznie. Najdziwniejsze jest to, że bardziej niż na zwycięstwie w wyścigu zależy im na przeszkadzaniu tobie w jeździe. Trzeba przy tym uczciwie przyznać, że rywale potrafią się w tej roli nieźle odnaleźć, choćby powodując na drodze karambol blokujący tobie przejazd. Na marginesie odniosłem jednak wrażenie, że kierowcy CPU mają większe poszanowanie dla życia ludzkiego i rzadziej mordują przechodniów (co mnie z kolei przytrafiało się nagminnie – GTA się kłania!).





Przesadna rozróba kończy się interwencją policji. Mając żywo w pamięci wielokrotne aresztowania podczas gry w NFS: HOT PURSUIT 2, spodziewałem się i tu podobnych reakcji ze strony gliniarzy. W MIDNIGHT CLUB 2 ich ingerencja sprowadza się jednak do uprzykrzania jazdy, obijania twojego samochodu, ewentualnie stawiania nieudolnych blokad (biedna policja wielkich metropolii nawet kolczatkami nie dysponuje).



W kwestii fizyki jazdy i wrażeń z trasy większych zastrzeżeń nie mam, oczywiście pamiętając, że bawię się w grę zręcznościową, a nie symulator. Natomiast wygląd miast to już prawdziwy majstersztyk. Szczegółowości i klimatu grafiki słowami opisać się nie da, nawet jeśli nadmienię, że program obsługuje rozdzielczość do 1600 x 1200 pikseli, oraz że dodano efekty pogodowe, takie jak deszcz czy mgła. Aż żal za serce ściska, że trasy widzimy jedynie nocą, ale w końcu to klub „midnight", a nie „midday".



Poza karierą są jeszcze opcje swobodnej jazdy po mieście i pojedynczego wyścigu. Możesz też wedle uznania tworzyć własne trasy dzięki edytorowi map. Masz nadto sposobność gry w Internecie lub przez sieć lokalną (ośmiu graczy równocześnie). Multiplayer posiada jeszcze własną opcję „battle mode".

Nie jestem pewien, czy zdołałem wyliczyć wszystkie zalety MIDNIGHT CLUB 2, ale wiem jedno – nie mogę się doczekać powrotu do gry. Zostało jeszcze kilku przeciwników do pokonania, a więc zjeżdżam. Do zobaczenia w Paryżu, L.A. lub Tokio!

▪▪▪ **Bartosz Lewandowski**







The Elder Scrolls III BLOODMOON

Bethesda po raz kolejny udowadnia, że w dziedzinie gier fabularnych nie ma sobie równych



Sporo już czasu upłynęło od chwili, kiedy ostatni raz przemierzałem bezdroża Vvanderfell. Zdawało mi się, że trenowany i hodowany przez długie miesiące bohater na dobre poszedł w odstawkę. W końcu byłem przekonany, że ukradłem już każdy możliwy skarb, zabiłem każdego demona i zajrzałem do każdej jaskini, każdego grobowca, każdej dziury w ziemi... Mówiąc krótko, MORROWIND powędrował na półkę, a ja doszedłem do wniosku, że mogę z czystym sumieniem zabrać się za inne niezwykle ważne rzeczy – jak chociażby kolejne starcie z FALLOUT 2, zainspirowane powtórzonym w TV „Mad Maxem".

A jednak w FALLOUTA nie pograłem. MORROWIND powrócił na biurko, a ja musiałem odnaleźć save'y z moim wytrenowanym bohaterem i... na nowo oddać się przygodzie. To, co przynosi nakładka, nie jest przeznaczone dla żółtodziobów – w zasadzie można powiedzieć, że do dodatku powinni zabierać się gracze na co najmniej dwudziestym poziomie. Oczywiście nikt nie zabroni ci podjąć najtrudniejszych wyzwań od razu po stworzeniu postaci, ale na dłuższą metę nie ma to sensu. Droga od bohatera do trupa na odludziu bywa zadziwiająco krótka.

Jedną z najważniejszych nowości, jakie znalazły się w BLOODMOON, jest nowa wyspa położna na północny zachód od głównego kontynentu. Nie powinieneś mieć problemu z jej odnalezieniem. W przeciwieństwie do reszty krainy, zdominowanej przez Mroczne Elfy, na wyspie napotkasz przede wszystkim jasnoskórych Nordów – to w końcu ich ojczyzna. Oglądane przez tyle miesięcy stepy i pustynie ustępują w BLOODMOON miejsca łachom śniegu, gradobiciom, zamieciom i lawinom. Pośród gęstych borów porozrzucane są niewielkie ludzkie osiedla i bywa, że przez długie godziny nie spotkasz nikogo na swojej drodze. Wichry smagają zmarznięte drzewa i wyją pośród kamiennych kręgów, na które na pewno natkniesz się podczas swoich wędrówek.

Trzeba przyznać, że ta zmiana klimatu udała się autorom programu. Jeśli chcesz, możesz – tak jak dotychczas – rozwijać swoją postać w dobrze znanym środowisku, nie interesując się zbytnio nowymi lokacjami na północy. Ale w każdej chwili możesz przenieść się na zupełnie inne tereny. Pamiętaj, że BLOODMOON zamieszkują zupełnie inne zwierzęta i potwory, aniżeli te, które spotykałeś do tej pory. Nie ma sensu wymieniać tutaj każdej istoty z osobna, ponieważ i tak wszystkie spotkasz na swojej drodze. Powiem więc tylko, że północne bestie stanowią z reguły twardych przeciwników – nawet jeżeli stoczyłeś już wiele potyczek i dysponujesz zacnym ekwipunkiem. Nie wierzysz? Rozumiem, że rozniesienie na strzępy samotnego wilka nie jest dla ciebie większym wyzwaniem. Ale kiedy już pojawi się cała wataha, sprawy nieco się komplikują, prawda? Albo gdy natkniesz się na bardzo szybkiego draugra? Albo gdy opadną cię drzewiaste istoty, które trzeba zabić trzykrotnie, aby naprawdę wyzionęły ducha? Okazji do nagłej i brutalnej śmierci jest w BLOODMOON bardzo wiele. Na pocieszenie mogę tylko powiedzieć, że będące zmorą kontynentu latające jaszczurki nie zapuszczają się tak daleko na północ.

Ale, ale. Nie jest też tak, że stajesz naprzeciwko silniejszych monstrów i nie masz z tego tytułu żadnych bonusów. Jak każdy dodatek, BLOODMOON to także sporo nowych skarbów, zabójczych broni i rzadkich przedmiotów, za które otrzymasz u handlarzy mnóstwo pieniędzy. Wyspę przemierzać i badać możesz praktycznie bez ograniczeń – zawsze znajdzie się jakaś jaskinia, której dotychczas nie widziałeś i której dotychczas nie splądrowałeś. Możesz też porwać się na którąś z licznych misji, które zostaną ci zlecone. Poza zadaniami związanymi z głównym nurtem fabuły wykonasz też kilka questów otrzymanych od postaci pobocznych – ale to przecież standard, ten schemat doskonale znasz z oryginalnej gry. Przynajmniej jedno zlecenie stanowi w zasadzie małą kampanię – co policzyć należy oczywiście na plus. Tak czy inaczej, ani przez chwilę nie jesteś do niczego zmuszany i możesz eksplorować teren do wo-



The Elder Scrolls 3: Morrowind: Bloodmoon — **5**

RPG (wymagana wersja podst.)

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Vram, 1 GB HDD — cena 59.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Bethesda Softworks / CD Projekt**
- www.morrowind.com

+	–
Nowa wyspa o odmiennym klimacie, dużo przygód, wilkołaki	Zdecydowanie za mało nowych efektów dźwiękowych

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

Jeśli wciąż mało ci ekscytujących przygód w Vvanderfell, sięgnij po tę imponującą dokładkę. **Na pewno nie będziesz żałował**

li. Wydaje mi się, że w tym właśnie leży główna siła BLOODMOON – gra daje praktycznie nieograniczoną swobodę, jeśli chodzi o kolejność wykonywania zadań i spacerowania po okolicy. Poprzedni dodatek, recenzowany niedawno TRIBUNAL, oferował rozgrywkę zdecydowanie bardziej poukładaną, w której przez cały czas ktoś prowadził cię za rękę. Można zatem mówić teraz o swego rodzaju powrocie do korzeni MORROWIND.

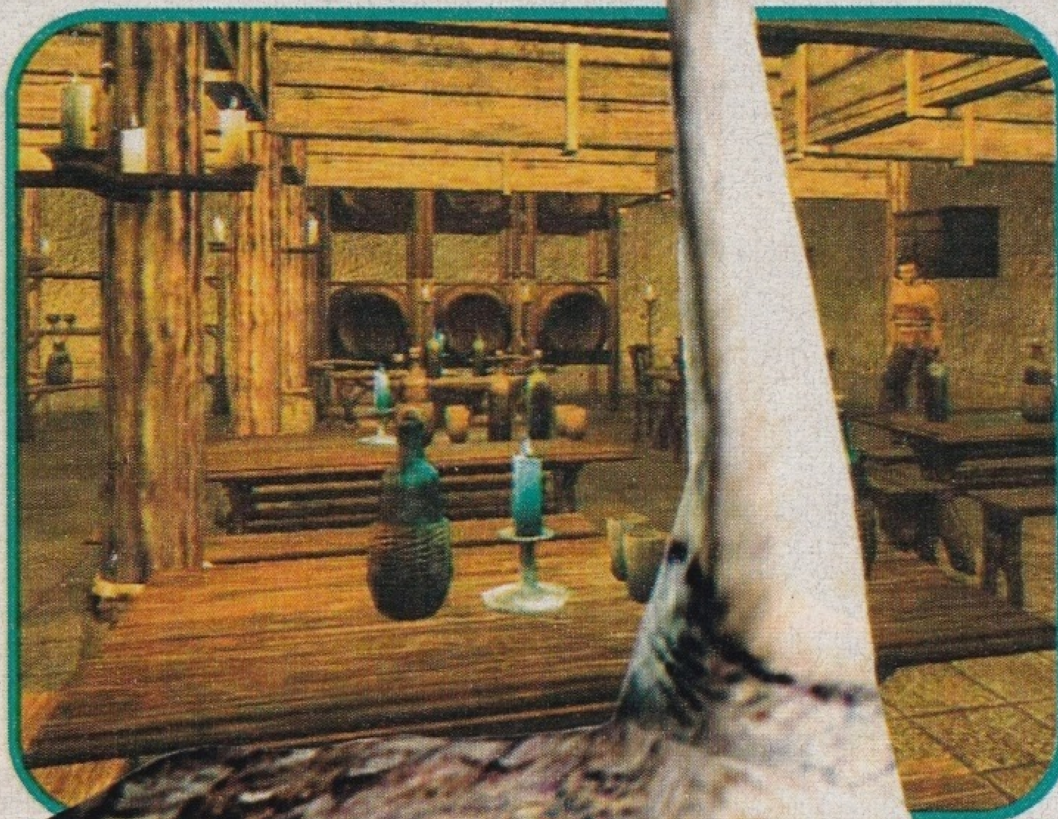


Jeśli chcesz, to możesz tutaj zostać nawet wilkołakiem – twoja wola. W jednej z misji zostajesz pogryziony przez wilkołaka i masz dość niewiele czasu na zażycie odpowiednich medykamentów tudzież odpalenie właściwych zaklęć. I możesz ich po prostu nie aplikować – wtedy po jakichś dwóch nocach zostajesz wilkołakiem. A co ciekawe, bycie wilkołakiem może być całkiem przyjemne. Trzeba jedynie pamiętać o kilku istotnych kwestiach, jak choćby o tym, że co noc musisz kogoś zabić, aby zaspokoić swojego wewnętrznego wilka. I nie byłoby to takie trudne, gdyby nie fakt, że gdy jesteś wilkołakiem, nie możesz używać żadnych przedmiotów ani magii i że nikt – ale to absolutnie nikt – nie może zobaczyć cię w trakcie metamorfozy. Gdyby tak się stało, każdy mieszkaniec gry – może nawet mieszkać po drugiej stronie świata – będzie próbował cię zabić. Jak wieść gminna niesie, podobna kara spotyka nieostrożnych złodziei. Chociaż jako wilkołak natkniesz się na wiele utrudnień, poczujesz też ogromną przewagę – w końcu rozwiną się bowiem twoje instynkty i umiejętności myśliwego. Ogólnie rzecz biorąc, spróbowanie swoich sił w roli bestii polecam jednak tym bardziej zaawansowanym graczom. Inna sprawa, że właśnie na wyraźne żądanie weteranów MORROWIND i wcześniejszego DAGGERFALL Bethesda zdecydowała się na zaimplementowanie w BLOODMOON likantropii.

Jak już zostało powiedziane, w BLOODMOON możesz podziwiać wiele nowych tekstur. Powtórzę też, że wszystko dzieje się zimą, że są wilkołaki i nowe potwory do zabijania. Ludzie z Bethesda spisali się rzeczywiście na medal. BLOODMOON naprawdę sprawia wrażenie „świeżej" gry – co aż dziwi, zważywszy na staż oryginalnego programu. Pewien zawód sprawia jednak warstwa dźwiękowa – w zasadzie w 100 procentach zawierająca to, co znasz doskonale i słyszysz od dawna. Niby są jakieś nowe sample, ale na tyle mało, że bardzo łatwo jest ich w ogóle nie usłyszeć, a co dopiero... zapamiętać. Pojawia się za to trochę kosmetycznych poprawek – głównie w dziedzinie grafiki i SI. Ale też o ile nie grałeś jeszcze w TRIBUNAL, możesz zostać miło zaskoczony takimi usprawnieniami, jak chociażby lepiej poukładany dziennik przygód.

Czas na podsumowanie. Jeżeli oryginalny MORROWIND podobał ci się i chciałbyś na nowo poczuć zew przygody, musisz mieć ten dodatek. I to chyba nawet bardziej niż poprzedni, chociaż i w TRIBUNAL znaleźć można co najmniej parę ciekawych rzeczy – co prowadzi z kolei do niezbyt odkrywczego wniosku, że tak naprawdę to powinieneś mieć oba rozszerzenia. Bo akurat to małe dzieło sztuki ze stajni Bethesdy całkowicie na to zasługuje. Samotny gracz nie znajdzie obecnie ciekawszych przygód i równie bogatego świata. Podkreślam, że chodzi tu o samotnego gracza. ULTIMA: ONLINE to inna kategoria wagowa.

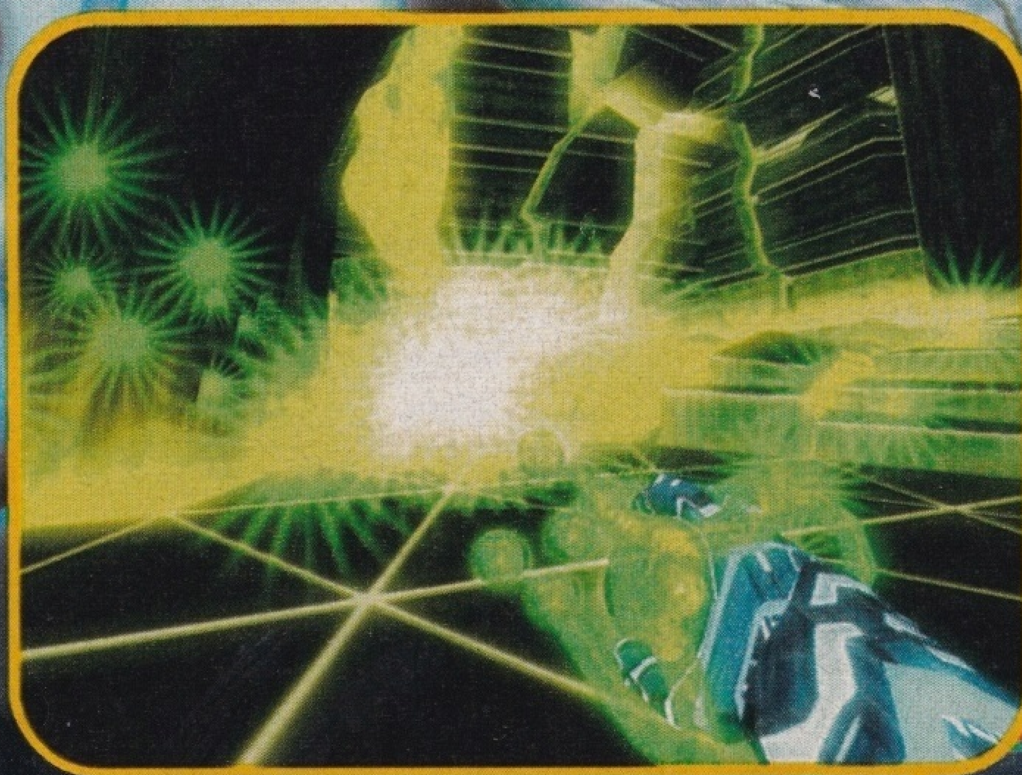
▪▪▪ Maciej „Anzelmo" Ogiński



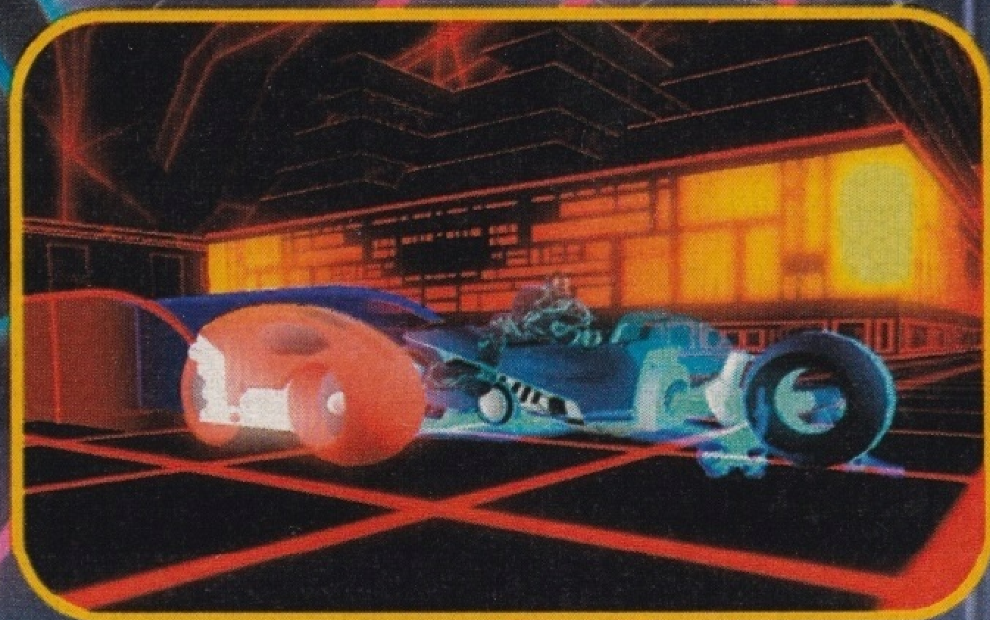


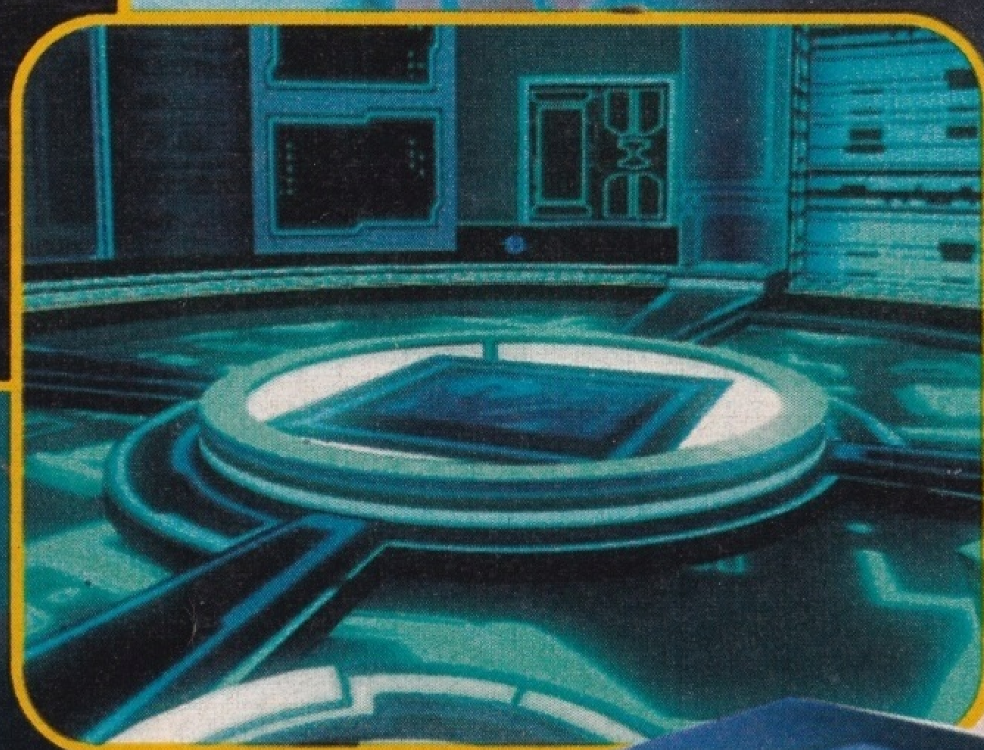
Jeśli tak ma wyglądać życie wewnątrz cybernetycznego świata, to ja już dziś zgłaszam swoją kandydaturę na stanowisko skryptu komputerowego

TRON 2.0











Szczegółów filmu „Tron" nie pamiętam z dwóch powodów. Po pierwsze, jego premiera miała miejsce bodajże w roku 1982, czyli w czasach, kiedy na jagody wciąż chodziłem z podręczną drabiną. Po drugie, nie przypominam sobie, by film zrobił na mnie aż tak piorunujące wrażenie, choć sam pomysł przeniesienia człowieka wprost do programu komputerowego jest, przyznaję, oryginalny. No i te wyścigi na motorach świetlnych!

Na szczęście granie w TRON 2.0. nie wymaga znajomości filmu. Co prawda Disney oraz Monolith oparli szkielet fabuły na pomysłach znanych z dużego ekranu, ale nie jest to ani bezpośrednia kontynuacja, ani też dokładne odtworzenie pierwowzoru.

Cóż więc takiego się dzieje, gdy już zainstalujesz grę i obejrzysz początkową scenkę? Oto na starcie dowiadujesz się, że przyjdzie ci wcielić się w postać Jeta Bradleya, syna niejakiego Alana Bradleya – konstruktora systemu Tron. Tron pozwala na przenoszenie przedstawicieli rasy ludzkiej wprost do systemu komputerowego w postaci skryptów, bajtów, bitów czy Bóg jeden wie czego. Jet bynajmniej nie jest typem potomka, który za cel numer jeden stawia sobie kontynuowanie tradycji rodzinnych. Wielkim programistą też nie jest, za to doskonale sprawdza się w roli twórcy gier komputerowych. Niemniej jednak zbliża się w jego życiu moment przełomowy: ojciec znika w tajemniczych okolicznościach, a sam Jet w wyniku splotu wydarzeń zostaje „ofiarą" Tronu i przenosi się do wnętrza systemu jako program.

Już chwilę po tym, gdy zobaczyłem, do jakiego środowiska młodzian trafił, poczułem w sercu lekkie ukłucie zazdrości. Ja też tak chcę! I to wcale nie dlatego, że nagle zapragnąłem, by zwracano się do mnie per „program". Po prostu prezentacja świata, jaką uraczyli nas twórcy z Monolith, jest – hm – rewelacyjna? Wspaniała? Urzekająca? Nie, nadal nie użyłem słowa, które dokładnie oddałoby to, co chciałbym przekazać. Dawno już (bardzo dawno!) tak nie podobała mi się atmosfera gry, a w szczególności jej grafika. Zielonkawy, cyfrowy MATRIX może się przy TRON 2.0 schować do zakurzonego kąta i cichutko, alergicznie kichać w rozpaczy. Niech się jednak pod żadnym pozorem nie wychyla, bo przy TRONIE robi się bladziutki.

Każdy rejon gry ma ten sam komputerowy klimat, ale charakteryzuje się inną kolorystyką. Raz czerwień, innym razem fiolet, seledyn lub też grafit dominują nad resztą i czynią to w sposób niewiarygodnie gustowny. Nie myślałem, że można uzyskać tak piorunujące efekty oszczędnie operując paletą kolorów. Mało tego, jeśli zatrzymasz się na chwilkę, aby pozwiedzać poszczególne poziomy, to zauważysz cudne przezroczystości, ujawniające podziemne lo-

Tron 2.0

5+

Zręcznościowa FPS

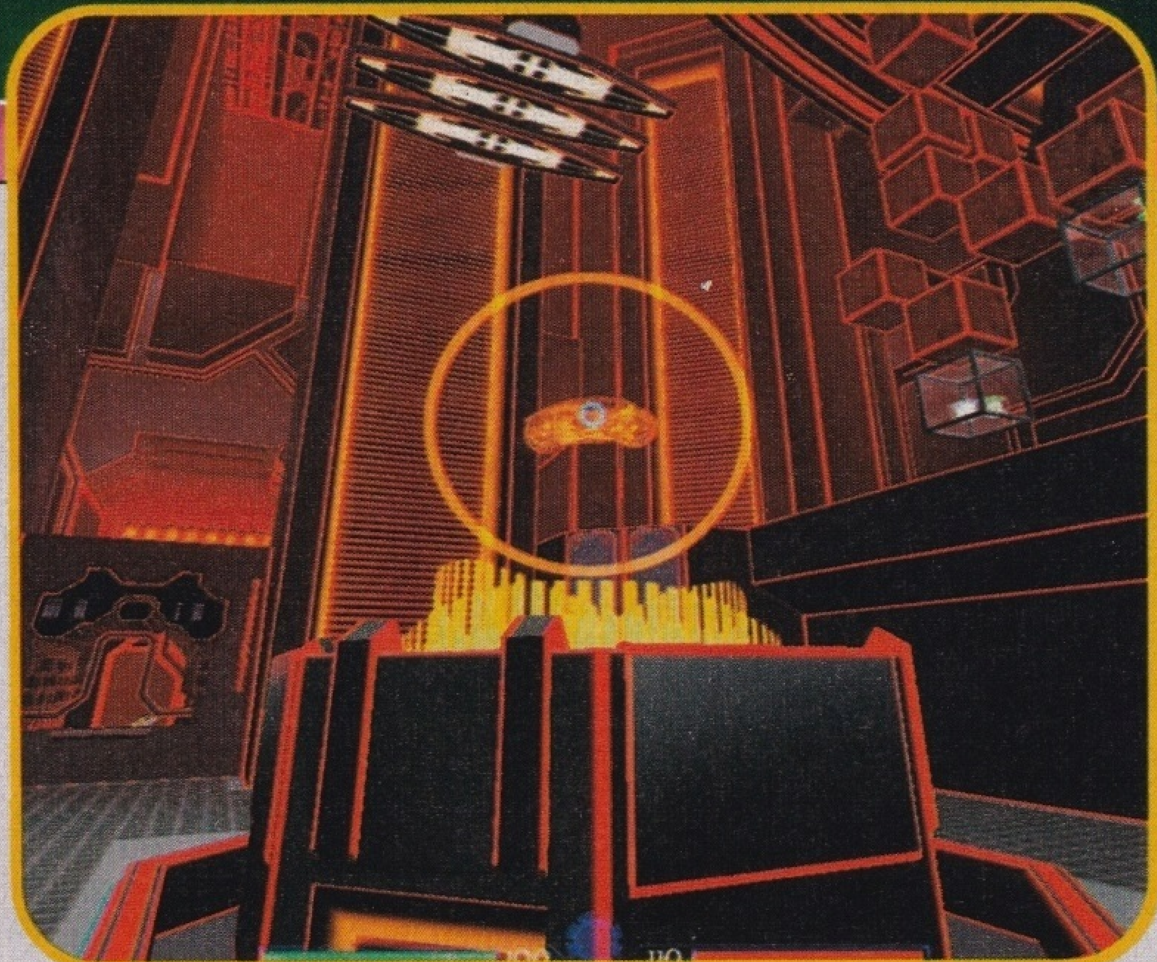
- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Disney / Cenega**
- www.tron20.net

\+ Cudowna grafika, klimat, wygodny interfejs, ciekawa fabuła

– Miejscami zbyt powolna akcja

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 5+

TRON 2.0 potwierdził moje wyobrażenia dotyczące życia wewnątrz komputera. **Ta gra urzeka swoim klimatem**



kacje – niczym wizje wewnątrz szklanej podłogi. Spójrz do góry, a ujrzysz przesuwające się rzędy kodu komputerowego. Wszystko lśni, świeci się, miga, ale to nie kiczowate światła Las Vegas, lecz gustowne, stonowane wnętrza systemu. Po prostu cudo!

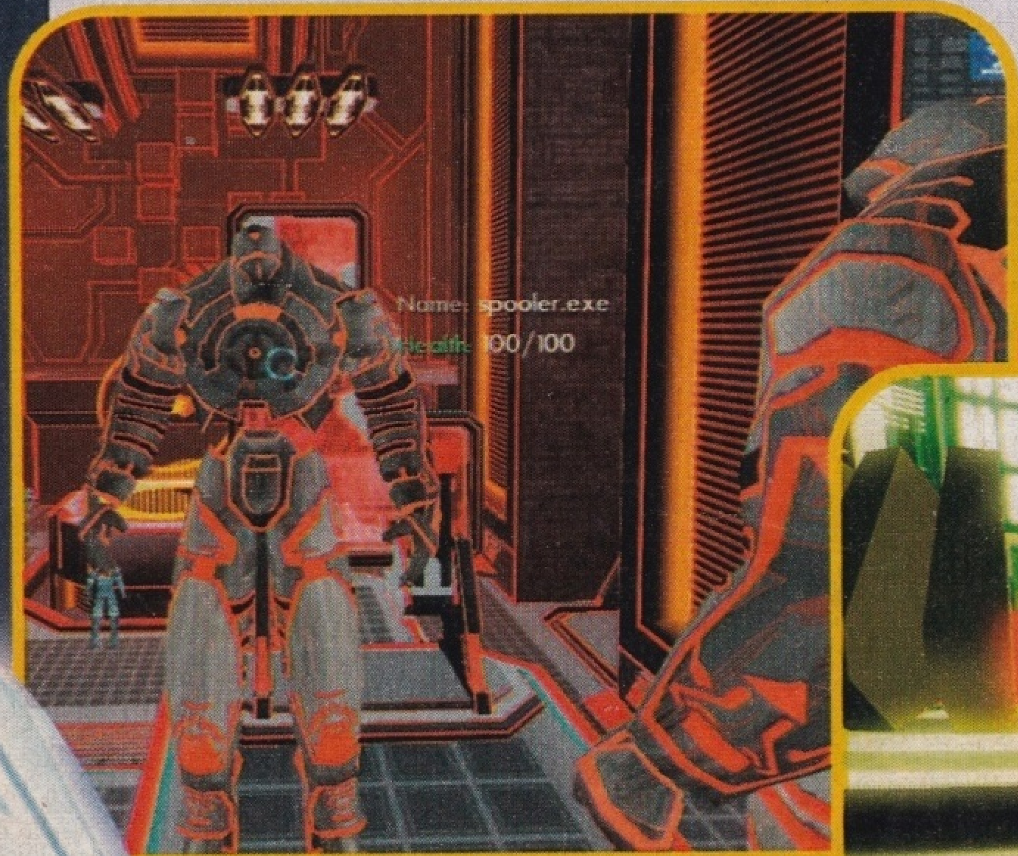
Rzadko rozpoczynam recenzję od oceny grafiki, gdyż zasadniczo uważam ją za element drugorzędny jeśli chodzi o wartość gry. Tym razem jednak wręcz herezją byłoby zostawianie na koniec opisu oszałamiającej oprawy audiowizualnej. Tak, tak – muzyka i dźwięk także trzymają poziom. Użycie systemu nagłaśniania EAX, zatrudnienie dobrych aktorów do głównych ról i klimatyczna muzyka sprawiają, że do twórców innych gier można by skierować niewygodne pytanie: dlaczego też tak nie potraficie?

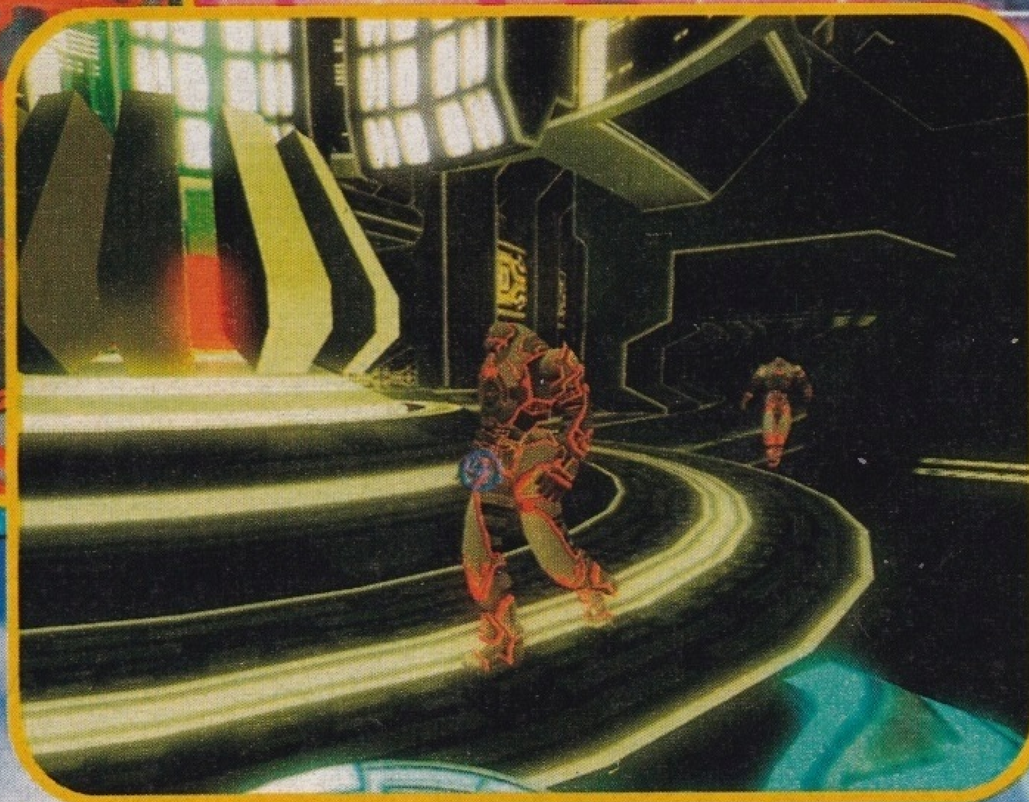
Skończę jednak kadzenie grafikom i muzykom pracującym przy TRON 2.0, bo gotów będziesz za chwilę pomyśleć, że masz do czynienia z artykułem sponsorowanym. Wiadomo wszak, że nie samym obrazem gracz żyje, zatem skupmy się na rozgrywce. Tu już bywa różnie. Na plus na pewno zapisać trzeba ciekawie rozwijającą się fabułę, co uzyskano dzięki dołączanym e-mailom – przedstawiają one kulisy twoich poczynań, historię firmy Jeta, prace jego ojca itd. Interesująco wypadają też rozmowy z innymi „programami" (wszystko i wszyscy, których spotkasz w TRON 2.0, nazwani są zgodnie z terminologią z dziedziny programowania). Nie najgorzej prezentuje się walka, prowadzona w zgodzie z kanonami gatunku FPS. W jej trakcie wykorzystujesz łącznie dwanaście różnych typów broni, od nibygranatów po standardowy dysk. Ten ostatni to w istocie broń najbardziej przydatna, oszczędna oraz najwygodniejsza w użyciu. Twardy dysk nie zużywa w ogóle twojej energii (trzeba ją zachować do innych celów), w miarę prosto się go obsługuje, można nim sterować w trakcie lotu, no i wreszcie można nim też blokować ataki przeciwników. Z drugiej strony, same pojedynki nie stanowią przesadnego wyzwania dla smakosza FPS'ów, a tempo akcji powinno być ciut wyższe.

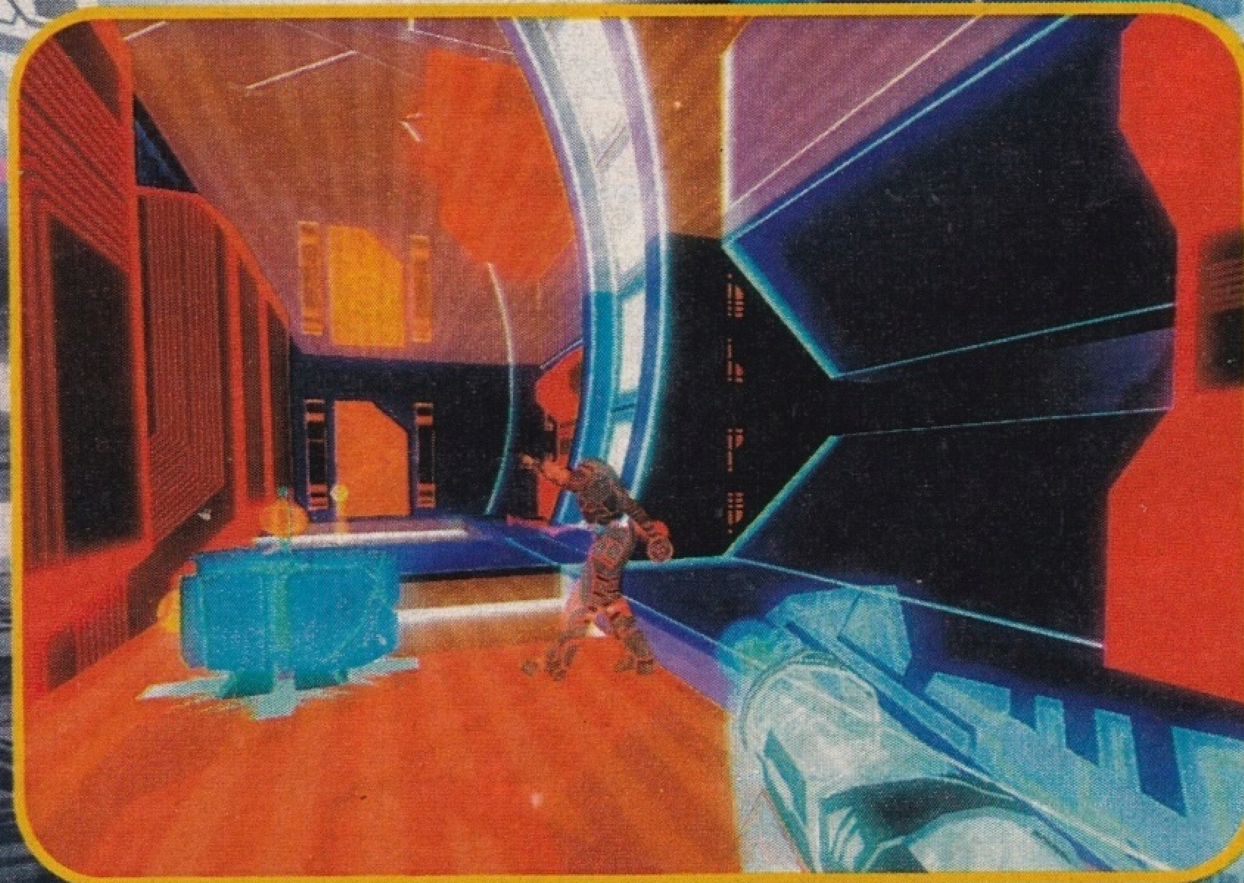
Nawet jeśli akcja nie rozwija się błyskawicznie, a pojedynki trącą schematycznością, to i tak rozgrywka oraz poruszanie się po świecie gry mają swoisty urok. Po pierwsze, interfejs jest bardzo wygodny w obsłudze. Po drugie, jego zakładki nie zajmują zbyt dużej powierzchni na ekranie monitora, dzięki czemu możesz swobodnie podziwiać urodę przedstawionego świata. Zwróć też uwagę na szczególnie ciekawą funkcję „procedur drugiego rzędu", czyli umiejętności nabywanych w trakcie zabawy. Są one trzech typów: „alfa", „beta" oraz „gold". Usprawniać możesz umiejętności związane z walką, poruszaniem się, obroną czy wykrywaniem wirusów. Takich smaczków jest oczywiście więcej, choćby bardzo wygodne i przydatne pliki z podpowiedziami. W trakcie zabawy w trybie pojedynczym większość czasu spędzasz, walcząc z zainfekowanymi „programami" i innymi cybernetycznymi postaciami. Nie zabrakło jednak miejsca na wyścigi świetlnymi motorami, w trakcie których ponarzekać można jedynie na to, że komputerowi przeciwnicy są o wiele zwrotniejsi niż motocykl gracza. Pojazdami tymi możesz się też ścigać w Sieci, w której ponadto dostępny jest tryb Disco Arena – typowy online'owy deathmatch.

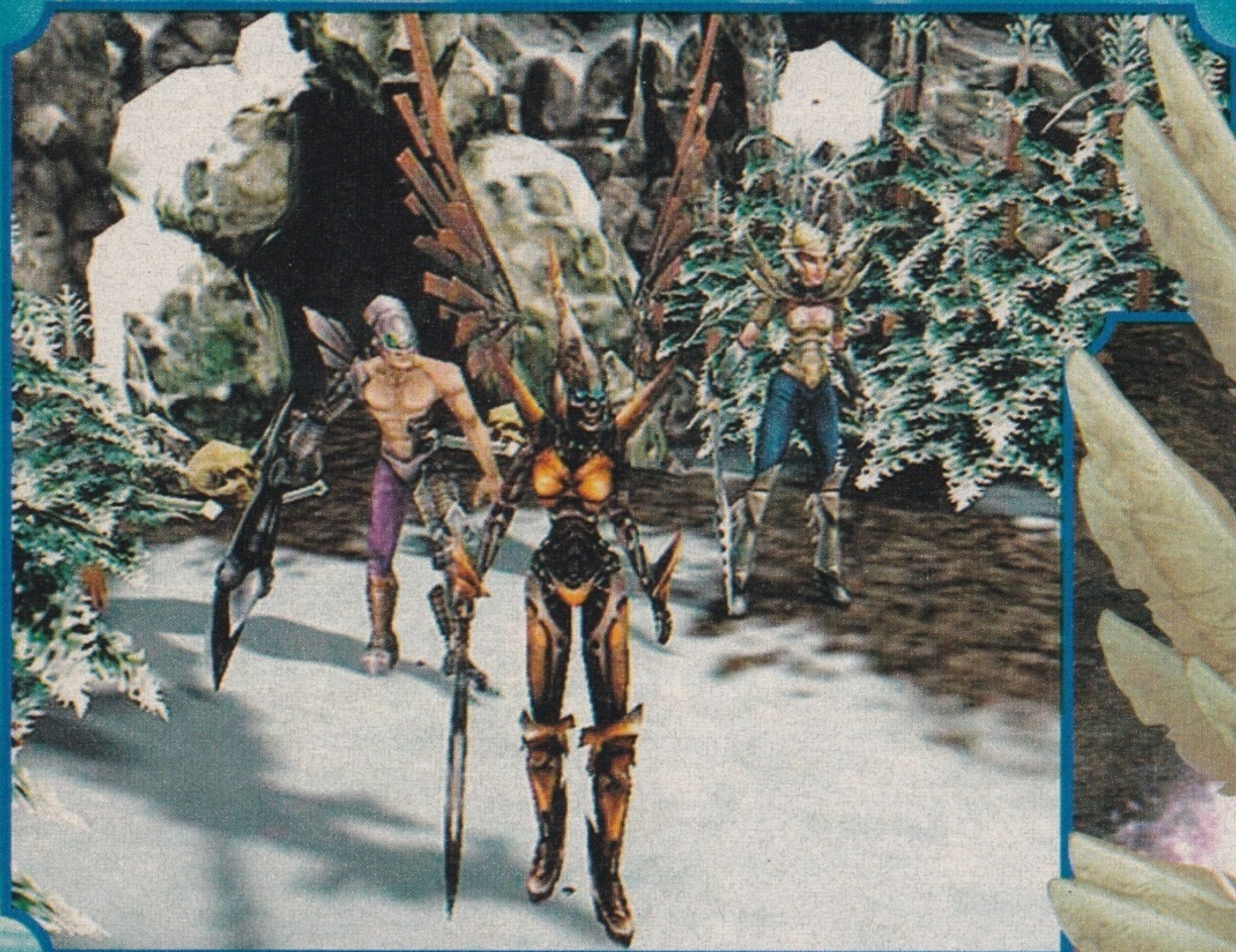
Na koniec powtórzę raz jeszcze: TRON 2.0. zniewala grafiką i bez litości zasysa do swego cybernetycznego świata. Gra jest na tyle urzekająca, że można jej wybaczyć takie niedociągnięcia jak niezbyt wartkie tempo akcji. Szczerze polecam każdemu graczowi, który jest gotów na naprawę oryginalną przygodę.

■■■ Bartosz Lewandowski









Piękny świat, kapitalne walki, rewelacyjna oprawa audiowizualna. ETHERLORDS 2 rządzi!

ETHERLORDS II

Chaotycy to barbarzyńcy posługujący się niszczącą magią ognia, władcy ogrów, koboldów i cyklopów. Kinetycy są cywilizacją podniebnych zdobywców, rasą, która upodobała sobie magię wody i powietrza, a służą jej między innymi potężne smoki oraz żywiołaki. Witalici, czciciele lasów oraz dzikiej przyrody, wykorzystują magię związaną z ziemią, a podlegają im między innymi pszczoły, węże, kleszcze, ale i potężni drzewoludzie. Wreszcie Syntetycy – złowieszczy wyznawcy techniki, którzy swe ciała poddali okrutnym operacjom i stali się istotami na wpół mechanicznymi. Potrafią tworzyć niszczycielskie maszyny, a zamiast czarów stosują najnowsze zdobycze techniki.

Oto cztery rasy walczące o władzę w świecie ETHERLORDS 2. Jako gracz możesz wcielić się w bohatera każdej z nich i odbyć długą kampanię, rozegrać pojedynczy scenariusz lub zmierzyć się w serii pojedynków z wybranym rywalem. Program rosyjskich autorów jest wyraźnie przeznaczony dla wszystkich, którzy lubią MAGIC THE GATHERING. Zasady rozgrywki są wręcz identyczne z tymi znanymi z karcianej zabawy, a potwory i zaklęcia również zostały w znacznej mierze „ściągnięte" z MAGICA. Od razu zastrzegam, że nie widzę w tym nic złego, gdyż autorzy pomysł wykorzystali twórczo i zbudowali własną wariację na bazie najbardziej populanej gry karcianej świata.

Tym, którym porównanie do MtG niewiele mówi, wyjaśnię, na czym polega rozgrywka w ETHERLORDS. Oto masz bohatera, wojownika dysponującego 16 kartami zaklęć w talii głównej oraz dowolną liczbą kart w talii zapasowej. Zwiedzasz trójwymiarowy świat, zbierasz trzy rodzaje surowców (za które można kupować dodatkowe karty w sklepach), rozmawiasz z napotkanymi postaciami. Kiedy dochodzi do walki, akcja przenosi się na planszę pojedynku. Obaj rywale mogą korzystać z trzymanych w ręku kart (na początku jest ich pięć, a w każdej turze dobiera się co najmniej jedną nową), aby czarować lub przyzywać potwory. Walka dzieli się na fazę ataku oraz obrony, a w jej trakcie możesz również korzystać z artefaktów –

Etherlords 2 — 5+

Strategia RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 700 MHz, 128 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
  - ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Nival / CD Projekt**
- www.etherlords.com

cena 29.99

+ Dynamiczna, wciągająca rozgrywka, setki możliwych taktyk

– Do bólu liniowa akcja. Zdecydowanie za niska cena!

Grafika	Dźwięk	Frajda
6-	5+	6-

Druga część produkcji bije pierwszą na głowę. **Program dla tych, którzy kochają MAGIC THE GATHERING**

jeśli takowe posiadasz. Po zwycięskim pojedynku otrzymujesz stosowną liczbę punktów doświadczenia, czasami też zabierasz interesujące karty zabitemu wrogowi. Po osiągnięciu następnego poziomu doświadczenia otrzymujesz dodatkowe Punkty Życia oraz możesz zdecydować o wyborze nowej zdolności specjalnej (każda dzieli się na trzy stopnie zaawansowania). Zdolności te mają ogromne znaczenie dla przebiegu walki, a wybranie tych właściwych i twórcze połączenie ich ze sobą może spowodować, że zaczniesz odnosić w grze szybkie oraz spektakularne sukcesy.

Ogromną zaletą ETHERLORDS 2 jest fakt, że możesz (zwłaszcza w zaawansowanej fazie rozgrywki) tworzyć wiele kombinacji kart, tak aby zbudować jak najbardziej skuteczną talię. Czasami zresztą talię trzeba dostosowywać do konkretnego przeciwnika. Możliwości jest tu bez liku (zwłaszcza że należy zręcznie powiązać karty ze zdolnościami, specjalizacjami oraz artefaktami), a niektóre talie są szalenie „wykręcone" – co nie oznacza, że mało skuteczne! Wyobraź sobie na przykład, że istnieje taka talia, w której będziesz się starał dostarczyć przeciwnikowi jak najwięcej magicznej mocy albo taka, w której zasypiesz go nowymi kartami (zwykle i magiczna moc, i karty są towarami deficytowymi). I wierz mi, że w efekcie nie wyjdzie mu to na dobre...

Trzeba powiedzieć, że w porównaniu z częścią pierwszą zaszło kilka istotnych zmian. Co ważne, wszystkie te zmiany wywarły korzystny wpływ na przebieg zabawy. Gra stała się prostsza, klarowniejsza i bardziej interesująca. Wprowadzenie czasu rzeczywistego do scenariuszy (ale nie do samych pojedynków – w czasie ich trwania masz tyle czasu do namysłu, ile chcesz) znacznie zdynamizowało rozgrywkę. W czasie kampanii ogromną rolę odgrywają wątki fabularne, gdyż bohater rozmawia z napotkanymi postaciami i wykonuje zlecone przez nie misje.

Już w pierwszej części ETHERLORDS grafika zasługiwała na najwyższe uznanie. W części drugiej posłużono się udoskonalonym silnikiem graficznym i to widać na ekranie. Przepięknie wyrysowane zostały postacie bohaterów oraz służących im bestii, zrealizowano też świetne efekty specjalne związane z rzucaniem zaklęć. Pewne zastrzeżenia można mieć jedynie do scenografii pól bitewnych, która wydaje się nieco zbyt skromna i statyczna.

Natomiast poważnym błędem ETHERLORDS 2 jest stworzenie liniowej aż do bólu ścieżki fabularnej. Autorzy tak daleko zabrnęli w tę liniowość, że prowadzony przez gracza bohater zwykle ma w czasie trwania scenariusza tylko jedną trasę, którą musi podążać zgodnie z wytyczonymi założeniami. Tragicznym nieporozumieniem jest również automapowanie. Rzadko kiedy mogłem szybko zorientować się, w którym kierunku podąża mój bohater i co powinien zrobić, aby dotrzeć do wyznaczonego punktu.

Lubię ludzi potrafiących uczyć się na własnych błędach. Rosyjscy twórcy wyraźnie wyciągnęli właściwe wnioski z ETHERLORDS, która to gra, mimo oczywistych zalet, miała też kilka dość nieznośnych błędów. Osobom lubiącym połączenie strategii i RPG ETHERLORDS 2 powinna zapewnić znakomitą zabawę na co najmniej kilkanaście wieczorów. Co ważne, można również zmierzyć się ze znajomymi, korzystając z opcji gry wieloosobowej, i starać się stworzyć tak dobrą talię, aby za jej pomocą pokonać wszystkich rywali. To jednak, jak sam zobaczysz, nie jest takie proste, gdyż talie w ETHERLORDS 2 rządzą się podobnymi prawami, co gra w „papier, nożyce, kamień". Czyli na każdego znajdzie się bat...

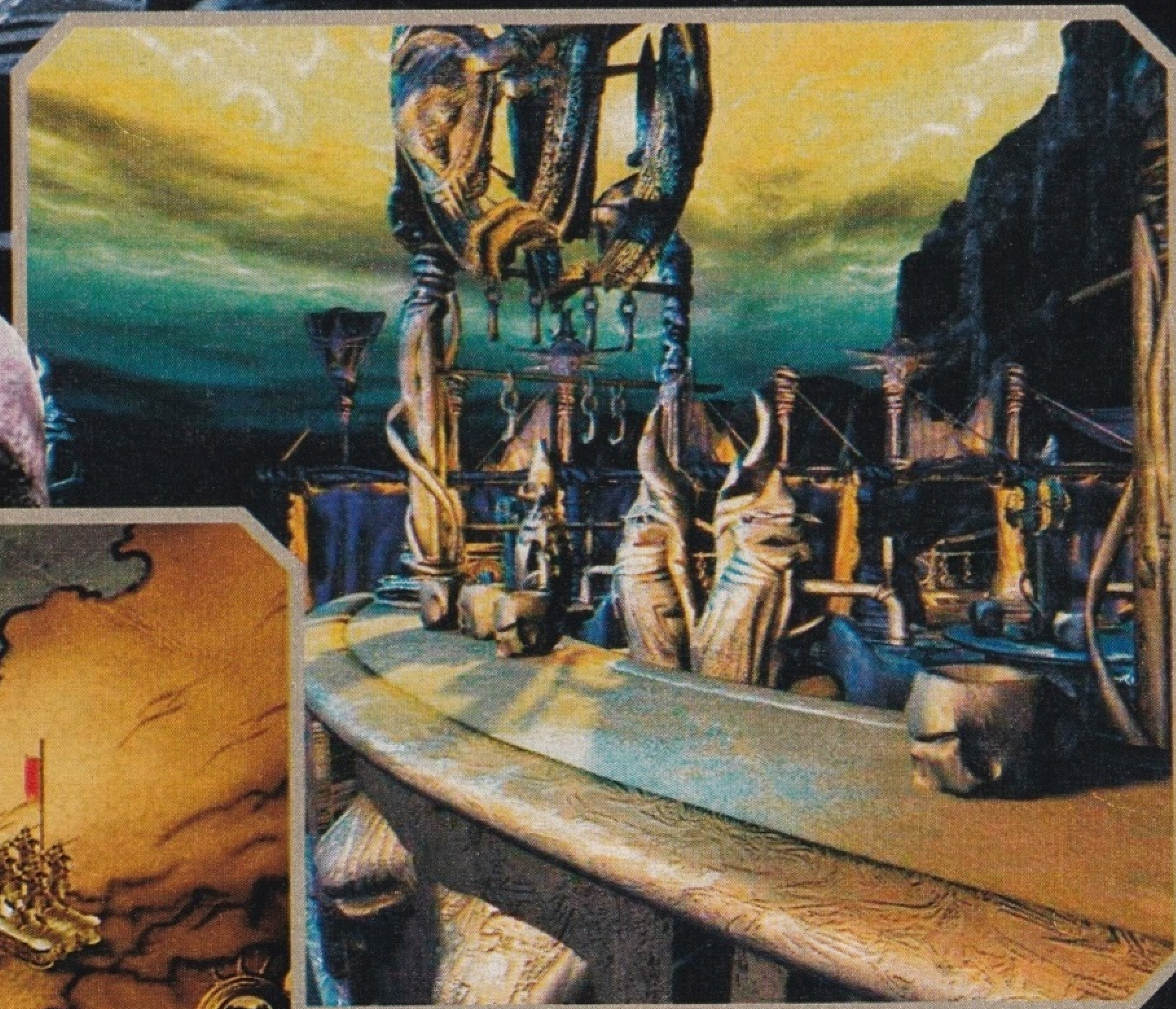
■■■ Jacek „Chaos Warrior" Piekara

Miłość, wojna, zdrada... hmm, jednym słowem – życie

SALAMMBÔ











Jest rok 264 przed naszą erą, trwają wojny punickie. Nazywasz się Spendiusz i jesteś niewolnikiem. Na szczęście dzięki swoim zdolnościom udaje ci się przechytrzyć strażników więzienia, w którym się znalazłeś, i zbiec. Po drodze spotykasz piękną Salammbo, która w zamian za wyświadczenie jej pewnej przysługi postanawia ci pomóc. Prośba uroczej dziewczyny jest następująca: musisz dostarczyć wiadomość do jej ukochanego Matho, będącego dowódcą najemników.

Warto dodać, że miejsce, z którego uciekasz, to miasto Kartagina, natomiast wspomniana Salammbo jest córką jego obrońcy. Już chyba zdajesz sobie sprawę, że jej romans z dowódcą armii najemników nie jest mile widziany... I tak zaczyna się twoja przygoda, w której ze zwykłego niewolnika stajesz się generałem!

Fabuła gry nawiązuje do powieści Gustava Flauberta (dziewiętnastowiecznego pisarza francuskiego) oraz komiksu Philippe Druilleta, który czujnym okiem obserwował poczynania programistów odpowiedzialnych za oprawę graficzną SALAMMBO.

SALAMMBO to przykład gry przygodowej z widokiem z oczu bohatera. Do zabawy przyda się myszka, która umożliwi ci poruszanie głową w górę i w dół oraz obracanie jej o 360 stopni. Rozwiązanie to nie jest nowe i zapewne znasz je już z wielu wcześniejszych produkcji. Podczas zabawy podróżujesz pomiędzy różnymi lokacjami, na ogół są to namioty, wąskie uliczki Kartaginy oraz ścieżki prowadzące między wzgórzami. Po drodze zbierasz różne przedmioty, z których część używasz na sobie. Czasami nawet się przebierasz!

Rozgrywka często przerywana jest wstawkami komiksowymi, którym towarzyszy krótki opis. Wstawki te czasami zawierają wskazówki, dzięki którym możesz dowiedzieć się, jak rozwiązać daną zagadkę. Wszystkie komiksy zapisywane są w specjalnym dzienniku, w związku z czym zawsze można do nich wrócić i spokojnie je przeanalizować.

Klimat gry buduje nastrojowa muzyka – między innymi IX symfonia e-moll „Z Nowego Świata" Antonina Dvoraka – oraz bardzo ładna, dopracowana grafika. Zawiera ona elementy rodem z fantasy, średniowiecza i gotyku, i jest bardzo mroczna. Postarano się, aby każda z postaci miała swój charakter i mimo nieziemskiego wyglądu sprawiała wrażenie realnej. Podobnie rzecz ma się z lokacjami, które wyposażono w liczne detale. Szkoda tylko, że tak niewiele w nich ruchomych elementów.

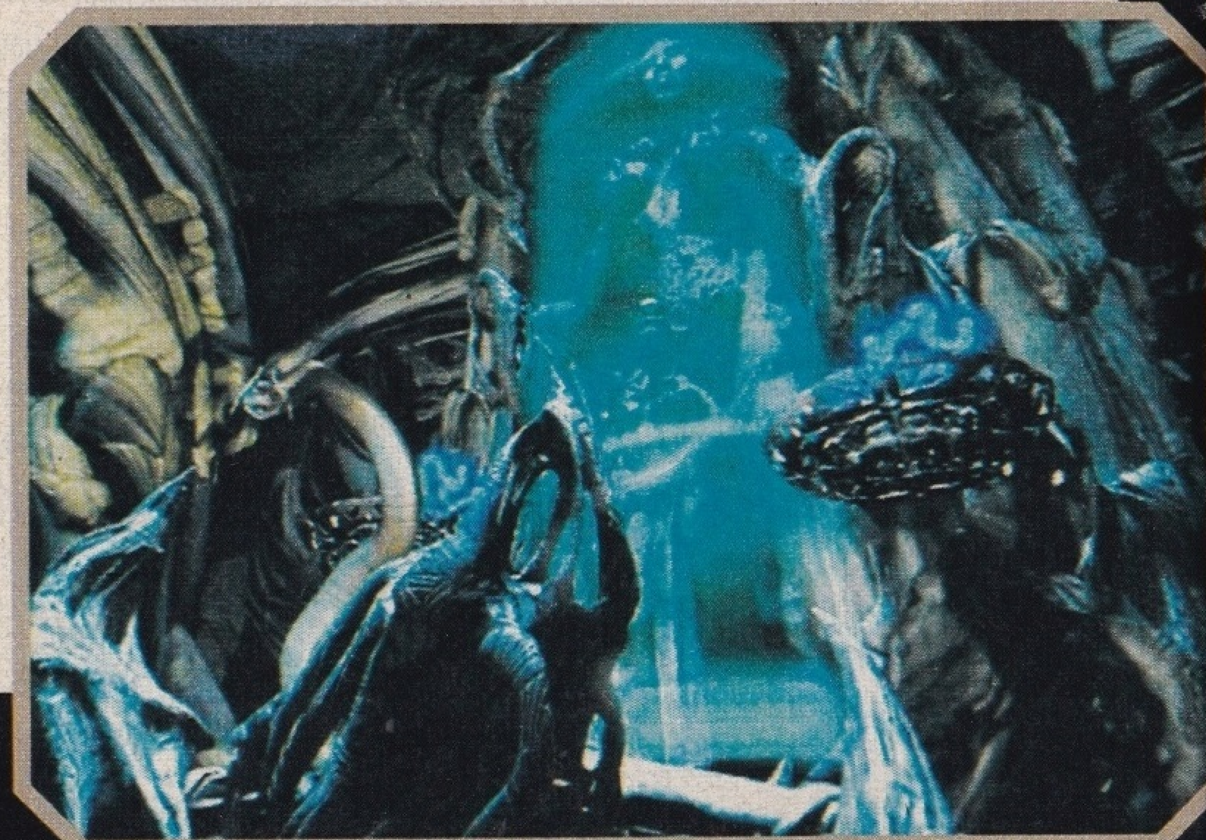
Gry składa się właściwie z samych dialogów – na szczęście program został spolonizowany. Rozmowy prowadzisz na zasadzie wyboru odpowiedzi. Czasami, jeśli obrazisz rozmówcę lub wybierzesz niewłaściwą odpowiedź, giniesz. Nie bój się jednak, gdyż można kontynuować zabawę od momentu, w którym się ją skończyło.

SALAMMBO zawiera różnego rodzaju zagadki, których poziom jest bardzo zróżnicowany. Jedna z nich polega na przykład na zapamiętywaniu i dobieraniu parami dźwięków. W dalszej części zabawy musisz się wykazać zdolnościami strategicznymi przy planowaniu bitwy – przyznam, że pomysł bardzo mi się spodobał, tak samo jak i sposób, w jaki opisywana została cała potyczka.

W grze znajduje się również wiele elementów zręcznościowych, jak chociażby rzucanie hełmem do huśtającej się tarczy lub strzelanie z łuku do biegających w kółko świń. Niestety, ten element programu nie przypadł mi do gustu (nie tylko z powodu niechęci do mordu i braku zapotrzebowania na wieprzowinę ;-)). Po pierwsze, masz za mało czasu, więc zamiast pomyśleć, zadania wykonujesz metodą prób i błędów. Co gorsza, aby przejść z jednego miejsca w drugie, kamera musi najpierw ustawić się w odpowiednim punkcie, co trwa trochę i potrafi nieźle zirytować.

Dodatkowo SALAMMBO okazała się grą bardzo krótką, właściwie jeden wieczór wystarczy, aby ją bez większych problemów ukończyć. Nie jest to raczej program, który na długo utkwi ci w pamięci, ale nie jest to też produkt, któremu można postawić poważniejsze zarzuty.

■■■ Grzegorz „Murmur" Młodawski



Salammbo

4

Przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **The Adventure Company / Cenega Polska**
- http://salammbo.dcegames.com

cena 79.90

+	–
Bardzo ładna grafika, interesujące zagadki logiczne	Jeden podstawowy i bardzo poważny minus – za krótka!

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 4

SALAMMBO to gra przyjemna, aczkolwiek nie do końca odprężająca. **Zdecydowanie dla wielbicieli przygodówek**

Ponieważ żyjemy w kraju, w którym wiele rzeczy stoi na głowie, nie dziwi fakt, że na rynku gier komputerowych też zdarzają się absurdalne sytuacje



SUDDEN STRIKE II

Ponad rok minął od premiery anglojęzycznej wersji SUDDEN STRIKE 2. Tymczasem Cenega, zupełnie niezrażona upływem czasu, serwuje wszystkim (nie)zainteresowanym polskie wydanie tegoż tytułu. Większość maniaków lubujących się w strategiach traktujących o II wojnie światowej zdążyła już przejść grę wzdłuż i wszerz, najpierw podbijając wojskami Osi cały świat, a następnie atakując z aliantami Rzym, Berlin oraz zmuszając do kapitulacji (argumentami w postaci bomb atomowych) tokijski rząd w Japonii. Zużycia gry dowodzi również ruch na serwerach multiplayer, podobny do pasażerskiego ruchu samolotowego w centrum Pcimia Dolnego w późnych godzinach nocnych. Od razu nasuwa się skojarzenie ze swego czasu popularnym kawałem o zajączku, który przychodził do piekarni, aby zakupić czerstwe bułeczki. Po co komu czerstwe bułeczki?

Skoro jednak spolszczony SS2 leży na półkach sklepowych (od końca lipca), to coś trzeba o nim napisać.

Gra sama w sobie jest produktem bardzo udanym – jak na standardy obowiązujące w roku 2002, kiedy po raz pierwszy ukazała się na rynku. Można nawet powiedzieć, iż do pewnego stopnia wyznaczyła kierunek rozwoju gatunku RTS z epoki II wojny światowej. Dowodzi tego jeden z nowszych tytułów stajni CDV – BLITZKRIEG – powstały z połączenia najlepszych elementów dwóch wcześniejszych części SS.





SUDDEN STRIKE 2, pomimo podeszłego wieku, oferuje niepowtarzalny klimat i sytuacje rodem z takich filmowych klasyków jak „Szeregowiec Ryan" czy „Parszywa dwunastka". Wyobraź sobie, że twoim zadaniem jest przeprowadzenie małej operacji dywersyjnej na tyłach wroga. Dowodzisz niewielką elitarną grupą komandosów, której celem jest unieszkodliwienie załogi nieprzyjacielskiego lotniska. Następnie porywasz z niego samolot transportowy, żeby uciec nim z powrotem za linię frontu. Wcześniej jednak podkładasz ładunki wybuchowe przy pasach startowych, tak aby przybyła na miejsce akcji odsiecz nie mogła natychmiast podążyć twoim śladem.

Elementem, który wyróżnia SS2 spośród większości RTS'owych współbratymców, jest brak wątku ekonomicznego oraz rozwoju technologicznego. Dzięki temu nie musisz zaprzątać sobie głowy wydobywaniem surowców niezbędnych do rozbudowy armii i prowadzeniem badań. Całą uwagę poświęcisz za to na prowadzenie działań zaczepnych, dywersyjnych, przygotowywanie frontalnych ataków itp. Idealna sytuacja dla zagorzałych miłośników czystej taktyki i strategii, prawda?

Naturalnie brak części ekonomicznej powoduje poważne ograniczenia w liczbie i składzie dowodzonej armii. Jednocześnie jednak zmusza cię do uważniejszej gry oraz dbałości o znajdujące się pod twoją komendą jednostki. Szeregi twojej drużyny zasilane są co pewien czas – na skład otrzymywanych posiłków nie masz, niestety, wpływu.

Oprócz tradycyjnego tłumaczenia podstawki, polską wersję językową wzbogacono o dodatkową płytkę z sześcioma nowymi scenariuszami autorstwa Cezarego Pomykało. Dwa z nich to misje pojedyncze. Akcja pierwszej batalii toczy się w Birmie okupowanej przez Japończyków (1943). Druga ma miejsce w Holandii w okolicach miasta Arnhem, gdzie w 1944 roku wojska alianckie pod dowództwem marszałka B.L. Montgomery'ego poniosły bolesną porażkę, próbując zdobyć lokalne przeprawy rzeczne.

Pozostałe cztery misje tworzą nieznaną mi, krótką kampanię w okolicach Kazachska. Zatytułowane są kolejno: Bunkier, Kazachsk, Lotnisko i Ofensywa (grasz Niemcami).

Lokalizacja SS2 została wykonana w sposób przyzwoity i trudno jej cokolwiek zarzucić. W czasie odpraw przed każdą bitwą akcent lektora brzmi tak, jakby naprawdę urodził się w kraju, dla którego akurat wykonujesz zadanie.

Wspominałem już, że SS2 w roku 2002 mógł uchodzić za grę wybitną. Jednak świeższe tytuły, takie jak BLITZKIREG czy WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND, pod wieloma względami (nie chodzi tu tylko o grafikę) przebijają produkt tandemu CDV/Fireglow. Nie sądzę też, żeby sześć nowych scenariuszy było wystarczającym powodem do wydania prawie 100 peelenów. Taniej i szybciej wyjdzie ściągnięcie z Sieci map, które wcale nie będą odbiegały jakością od zamieszczonych na dodatkowym CD. No to narta.

■■■ Paweł „CyberFish" Karaszewski





Sudden Strike II
RTS

4+

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 333 MHz, 64 MB RAM, 350 MB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CDV/Fireglow / Cenega Polska**
- http://www.suddenstrike2.de/english/index1.htm

+ Lokalizacja, klimat, opcja tworzenia własnych scenariuszy

– Zbyt skąpa oferta, jak na wydatek rzędu 100 złotych

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

SUDDEN STRIKE 2 w wersji polskojęzycznej to raczej **fanaberia dla kolekcjonerów**

PARADISE CRACKED

Pamiętasz UFO? Podobał ci się FALLOUT TACTICS? Jeśli tak, to PARADISE CRACKED jest propozycją dla ciebie...







Akcja gry toczy się w pozornie szczęśliwej przyszłości, kiedy ludzka rasa skolonizowała już dalekie planety, a na Ziemi zapanował dobrobyt. Ale (bo zawsze jest jakieś „ale") sprawy w rzeczywistości nie wyglądają różowo. Świadczy o tym już sam tytuł programu, czyli w wolnym tłumaczeniu STRZASKANY (lub PĘKNIĘTY) RAJ.

Intro nie wprowadza cię szczegółowo w świat gry. Będziesz go poznawał już w trakcie zabawy, a ponieważ spisek i intrygi gonią się tu nawzajem, więc czeka cię sporo niespodzianek. Generalnie klimat PARADISE CRACKED jest typowy dla cyberpunka. Tworzą go: futurystyczna architektura, komputeryzacja, zaawansowana sztuczna inteligencja, robotyzacja i cyborgizacja, odczuwalny na każdym kroku wzrok „Wielkiego Brata", zamordyzm połączony z anarchią, wreszcie obecność potężnych organizacji i korporacji działających niezgodnie z prawem lub na jego pograniczu.

PARADISE CRACKED to połączenie taktycznej gry turowej z role-playing. Jako główny bohater – hacker – wpadasz po uszy w kłopoty. Dostajesz się do strzeżonego systemu komputerowego i kradniesz dane, które nie powinny ujrzeć światła dziennego. No i za chwilę masz już na karku gromadkę niemiłych panów w mundurach. Twoim zadaniem stanie się poprowadzenie drużyny najemników (skład grupy zmienia się w zależności od misji) i wypełnianie zadań zleconych przez napotkane po drodze postacie. Wszyscy członkowie drużyny otrzymują punkty doświadczenia w zamian za zabicie wrogów, wypełnienie misji, a także specjalne czynności (np. otwarcie skomplikowanego sejfu). Kiedy uzbierasz już wystarczającą liczbę punktów doświadczenia, możesz przejść na następny pozom i rozwinąć cechy takie jak: szybkość reakcji, zręczność, siła, celność, inteligencja, a nawet umiejętności prowadzenia pojazdów (dzięki temu będziesz mógł na przykład zasiąść za kierownicą czołgu). W stworzeniu mocnej postaci bardzo też pomagają elektroniczne implanty, które można czasami zabrać zabitym wrogom lub otrzymać w nagrodę za wypełnione zlecenia.

Ponieważ akcja gry toczy się w futurystycznym świecie, więc zrozumiałe, że korzystać będziesz również z arsenału typowego dla s-f. Dostaniesz do dyspozycji liczne rodzaje „zwykłych" karabinów, ale też zaawansowaną broń energetyczną, rakietnice, wyrzutniki granatów itp. Jest to o tyle ważne, że PARADISE CRACKED polega w zasadzie na ciągłej walce z hordami wrogów i każda misja wymaga przebicia się przez zastępy nieprzyjaciół. SI programu stoi na w miarę przyzwoitym poziomie. Nieprzyjaciele potrafią ustawiać się w dogodnych miejscach, zmieniać pozycje, wzywać posiłki, korzystać z pakietów medycznych, pomagać kolegom itp. W czasie trwania walki i podróży przez miasto możesz korzystać ze środków miejskiego transportu lub pojazdów bojowych, a nawet przeprogramowywać roboty (do późniejszego wykorzystania w walce).

Podstawowym i koszmarnym błędem rosyjskich programistów jest przygotowanie gry tylko i wyłącznie w formie strategii turowej. W związku z tym badanie naprawdę sporych przestrzeni na każdej z map jest piekielnie uciążliwe. O wiele lepiej byłoby połączyć elementy strategii czasu rzeczywistego ze strategią turową, tak jak miało to miejsce właśnie w FALLOUT TACTICS, czy w GORKY 17. Zwłaszcza że czas oczekiwania na początek następnej tury jest zdecydowanie zbyt długi. Testowałem grę na przyzwoitym komputerze (Athlon 2 GHz), więc wyobrażam sobie, jak muszą cierpieć posiadacze słabszych procesorów, dla których ta gra będzie statyczna do bólu.

Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona raczej słaba. Owszem, możesz obracać kamerę, powiększać lub zmniejszać dystans, ale sama scenografia mnie nie zachwyciła. Zbyt mało jest detali, a rozgrywka za bardzo przypomina przestawianie pionków na planszy. Brakuje tu specyficznej dla cyberpunka atmosfery.

PARADISE CRACKED to mało innowacyjna i średnio przemyślana „powtórka z rozrywki". W dzisiejszych czasach stworzenie dobrej gry turowej wymaga ogromnego talentu i niesamowitej wyobraźni (gdyż gracze zwykle wolą programy zapewniające większą dynamikę akcji). Niestety, rosyjskim twórcom zabrakło zarówno jednego, jak i drugiego. Witalij Szutow, główny designer, powołuje się na swe fascynacje UFO i SYNDICATE. Szkoda, że PARADISE CRACKED nie stanie się produktem na miarę tych sławnych programów. Już sam fakt, że autorzy przez przeszło rok szukali amerykańskiego dystrybutora, nie świadczy dobrze o jakości gry.

■■■ Jacek „Randall" Piekara

Paradise Cracked — **3+**

Taktyczna RPG

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium II 466 MHz, 64 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Buka / Cenega Polska**
- www.buka.com/games/paradise/

cena 99.90

+ Ciekawa fabuła, sporo smaczków i gadżetów

– Akcja czasami usypiająca. Skandalicznie wysoka cena

Grafika **4-** | Dźwięk **3** | Frajda **3+**

Niezbyt udana podróba UFO z elementami RPG. **Jeśli właśnie masz „baniečkę" do wyrzucenia, to jak znalazł...**

Maluch Racer

Przeżyj piętnaście minut z królem szos PRL'u!









FIAT 126p, zwany też maluchem bądź bardziej pieszczotliwie – fiacikiem [lub też mniej pieszczotliwie: kaszlakiem – Frogger], przez wiele lat królował na polskich szosach. Stanowił wówczas symbol zaradności i luksusu, dowód anielskiej cierpliwości bądź opanowanego do perfekcji kombinatorstwa. Ponadto mknął nawet i sto na godzinę oraz sprawdzał się jako wabik na piękne dziewczęta. Niestety, minęły lata i komunizm upadł. Wraz z nim do piachu poszli smutni generałowie, różne wrony i gawrony, miejsca pracy dla wszystkich i... gusta. Nagle okazało się, że ciasne pudełko nie jest już tym, o czym marzą Polacy. No i stało się. Fiaciki odeszły na emeryturę...

To szatańska gra. Za sam pomysł należy się jej autorom szóstka. Gracze biorą udział w wyścigach maluchów, rozgrywających się na kilkunastu trasach rozrzuconych po sześciu rdzennie polskich lokacjach. Widoczki takie jak parking przed hipermarketem, wioska zabita dechami, niewielkie miasteczko wraz ze stacją kolejową i rondem czy warszawska starówka z pewnością ucieszą każdego patriotę. Trzecia szóstka to liczba samochodów. W MALUCH RACER dominują fiaciki różniące się wyglądem (coraz więcej udziwnień typu spojlery i odbajerowane zderzaki) oraz liczbą koni mechanicznych. Wersja deluxe, prócz dodatkowej trasy, przynosi też całkiem sympatycznego Mini Morrisa. Diabelsko prezentuje się również cena. Niecałe dwadzieścia złotych za nowiutką grę wzbogaconą o pełne wersje BEACH SOCCER i BEACH VOLLEYBALL to naprawdę niewiele.

Sęk w tym, że na tym mocne strony MALUCH RACER się kończą. Cała reszta programu to niekończąca się lista „poraszek i buenduf". Przykład? Grafika. Program wygląda, jakby urodził się w 1995 roku. Proste, kwadratowe pudełka robią za domy, wycięte z jednego szablonu krzaczki za dorodne drzewka, zaś stojący na poboczach widzowie to tak naprawdę kawałki tektury z naklejonymi zdjęciami jakichś dresów. Brakuje animacji – powalone przez fiacika znaki drogowe znikają, by ćwierć sekundy później pojawić się jako tekstura nalepiona na ziemi, zaś samochody w czasie lotu po skoku z rampy zachowują się jak motocykle z KICK START na Spectrum. Niektóre budynki materializują się przed graczem niczym Houdini przed tłumem widzów. Wynika to z niedoróbek silnika, który potrafi zakrztusić się nawet na bardzo dobrym sprzęcie. Jakim cudem? Przecież ta gra powinna chodzić na Pentium 300!



To nie koniec dramatu. Bardzo słabo wypada model jazdy. Samochody ślizgają się po asfalcie jak szalone i niezwykle trudno utrzymać je w ryzach. Sterowanie leży i kwiczy, a wykonanie prostego skrętu kończy się czasem kilkudziesięciometrową „jazdą po pijaku" od jednego pobocza do drugiego. W MALUCH RACER brakuje też zniszczeń – czasem opłaca się przywalić w mur na pełnym gazie, by bez kawałka zadrapanego lakieru spokojnie wjechać w ostry zakręt. Od większości obiektów, w tym drzew, pięciocentymetrowych krawężników czy malutkich słupków samochód odbija się jak od potężnej ściany. Fatalne udźwiękowienie pogłębia uczucie, że przedstawiony na monitorze świat jest sztuczny jak atrybuty Pameli Anderson. Szwankuje detekcja kolizji (jest już patch!), a kamera chowa się czasami za ścianą i pokazuje kilkadziesiąt rozmazanych pikseli. Można się załamać, widząc jak maluszki rywali znikają, by pojawić się chwilę później kilkanaście metrów dalej.

Długo zastanawialiśmy się w redakcji, jak ocenić grę. Program zasługuje na uwagę chociażby ze względu na oryginalną tematykę i atrakcyjną cenę. Co więcej, przez pierwsze piętnaście minut zabawa jest całkiem przyjemna. Po prostu uśmiech z gęby nie schodzi! Niestety, ilość błędów i niedoróbek ciągnie MALUCHA ostro w dół. Pięć osób katowało grę i każda mówiła, że na więcej niż dwa z plusem nie ma szans. Bo te dwie dychy, jakie trzeba za grę zapłacić, nie są żadnym usprawiedliwieniem. Za tę samą cenę można mieć przecież o niebo lepsze TAXI CHALLENGE czy chociażby RALLY CHAMPIONSHIP XTREME.

■■■ Michał „Joel" Zacharzewski



Maluch Racer — **2+**

Wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **PLAY**
- http://www.maluchracer.play.com.pl

\+ Pomysł oraz cena

– Właściwie cała reszta

Grafika 1+ | Dźwięk 2+ | Frajda 3-

Ścigasz się maluchami. Te zachowują się jak gumowe czołgi na łyżwach. Jest dziwnie... ale chwilami zabawnie

Tęcza: Czkawka wieloryba

Druga, po TĘCZY – KSIĘŻNICZCE PODWODNYCH GŁĘBIN, interaktywna bajka dla siedmiolatków z kolorową rybką w roli głównej. Tym razem mieszkająca pod wodą Tęcza wpada w nieliche kłopoty. Zaprzyjaźniony wieloryb dostaje czkawki i połyka (oczywiście niechcący) jej najlepszych przyjaciół. Rybka rusza w ich ślady, aż do samego żołądka potężnego ssaka. Ma nadzieję, że dzięki inteligencji i spostrzegawczości siedzącego przed komputerem dziecka zdoła uwolnić ziomali z tarapatów.



Program wygląda fajnie. Poszczególne plansze są kolorowe, nie brakuje animacji i... ciekawych urządzeń. Okazuje się bowiem, że wieloryb ma bardzo bogate wnętrze i biedna Tęcza musi się sporo napracować, by rozwiązać wszystkie zagadki, a przy okazji pozbyć się dokuczliwych krabów. Co prawda mam spore wątpliwości, czy rybka, rak, rozgwiazda i konik morski zainteresują kidsa na tyle, by choć na chwilę porzucił samochodziki z dołączonej do CLICKA! gry RE-VOLT, ale... aspekt edukacyjny CZKAWKI WIELORYBA to argument nie do odparcia. Zwłaszcza gdy rodzice jęczą nad głową!

Na uwagę zasługuje też polska wersja językowa programu. W nagraniach wzięli udział profesjonalni aktorzy, Tęczą zaopiekowała się zaś Joanna Prykowska, wokalistka zespołu FireBirds. Ładne piosenki i humorystyczne, zrozumiałe dla młodych graczy dialogi stanowią więc nie byle jaki atut programu. W pudełku z grą znajduje się też prezent od dystrybutora – płyta z grą edukacyjną GNOMEK BELFEGOREK.

Tęcza: Czkawka...
Przygodowo-zręcznościowa
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 29.90
* Emme / Techland
* Gra na platformy: PC
* www.vic-plc.com
4

Pacific Warriors

Wybucha II wojna światowa. Adolf H. wraz ze zgrają posłusznych mu bandytów napada na Polskę. Wkrótce później rzuca na kolana Francję, zaś Londyn drży w posadach od potężnych bomb eksplodujących na ulicach. Natomiast ty, dzielny amerykański sołdat, popalasz sobie trawkę (ale się nie zaciągasz) w bazie marynarki lotniczej w Pearl Harbor na Oahu, 11 kilometrów na zachód od Hulahop... Albo może Honolulu? Nieważne! Stacjonują tu przecież najlepsi piloci i największe okręty morskie w całej galaktyce. Żaden Japol wam nie podskoczy, żaden wąsacz nie zepsuje humoru!

A jednak! PACIFIC WARRIORS to prosta zręcznościówka, znana też pod tytułem BEYOND PEARL HARBOR. Jej akcja rozpoczyna się wkrótce po ataku na słynną amerykańską bazę. Wskakujesz w samolot i lecisz ostrzeliwać wroga. Programiści przygotowali dla ciebie pięć lokacji z pięcioma misjami każda. Nie namęczysz się zbytnio, bo sterowanie jest banalne, zaś samolot obserwujesz od tyłu, jak w każdej szanującej się strzelance.

Największą wadą PACIFIC WARRIORS jest przestarzała szata graficzna, rodem z epoki Nintendo 64. Samoloty prezentują się w miarę sensownie, ale całe otoczenie wygląda jak wielka rozmazana plama. Na szczęście program nadrabia grywalnością oraz niską ceną. W niektórych miastach piraty drożej chodzą...

Pacific Warriors
Zręcznościowa
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 9.90
* Interactive Vision / Play
* Gra na platformy: PC
* pc.iavgames.com/pv/
3

Tangoo and Ullashong



Rodzice okłamywali cię od dawna, synečku. Powiedzieli ci, że cię kochają, że jesteś kimś niezwykłym i że lokomotywa to taka ciuchcia ciągnąca wagony. Nieprawda! Wszyscy Rokokoszanie wiedzą, że Lokomotywa jest niewielką planetą leżącą w gwiazdozbiorze Cymbałów, sąsiadującą ze słynną Paralityką. Żyją na niej glisty, roboty i biedronki, a władzę sprawuje niejaki... a zresztą! Ten element politycznej rzeczywistości królestwa Rokoko diametralnie się ostatnio zmienił.

Państewko zaatakował zły mag Astaros wraz z potężnym robotem Daconem. Po szybkim zwycięstwie ukradł Energię Snu z Latarni Przewodnich i stworzył siedem kolejnych metalowych bestii. Na szczęście do walki o wolność Rokoko staniesz ty oraz trzech dzielnych roboterów: Ullashong, Dungchi i Momo. Teraz będziesz bił biegające po ekranie owady i rozwalał je o ściany. Od czasu do czasu stoczysz bój z dużym metalowym robotem. Zniszczeni przeciwnicy rozpadną się na marchewki, pałeczki, banany i kawałki kawona, a czasem pozostawią jakąś literkę. Za każdy zebrany owoc otrzymasz kilkaset punktów, za komplet liter – dodatkowe życie.

Dzieciom TANGOO AND ULLASHONG może się spodobać. Na ekranie nie brakuje festyniarskich kolorów i animowanej przemocy, ba, nawet o trybie dwuosobowym pomyślano. Osobom starszym grę odradzam. Jest nudna jak Jan Sebastian Bach w języku migowym.

Tangoo i Ullashong
Platformówka
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer
cena 39.90
* Joymax / Marksoft
* Gra na platformy: PC
* www.joymax.co.kr
3

Street Legal Racing

Ta gra wyszła tak zapluskwiona, że dopiero ściągnięcie trzech łatek o łącznej wielkości około 100 MB pozwoliło ją bezproblemowo uruchomić. Okazało się wówczas, że tak profesjonalnie skopanego pomysłu jak ten ze STREET LEGAL RACING dawno nie było na rynku!

Program pod wieloma względami przypomina opisywane w tym numerze MIDNIGHT CLUB 2. Gracz dostaje 20 zielonych patyków, kupuje za nie wóz, podrasowuje go, po czym rusza na miasto. Wpierw szuka przeciwnika – dresa gotowego się ścignąć – po czym ustala trasę. Następnie rusza do boju, modląc się po cichu, by przekroczyć linię mety jako pierwszy. I tu pojawia się poważny błąd logiczny programu. Otóż trasę proponuje ten zawodnik, który ma większy prestiż. Wystarczy więc wygrać kilka wyścigów i podrasować sobie samochód, by móc spuścić łomot każdemu chłystkowi. A co to za przyjemność, mając auto o przyspieszeniu pięć do stu?

Fajnie rozwiązano za to opcje tuningowe. Wóz można przebudować tak dalece, że go rodzona fabryka nie pozna. Grzebać da się zarówno w środku (zawieszenie, hamulce, przeróbki silnika), jak i na zewnątrz pojazdu (spojlery i inne cacka). Zadbano nawet o symulację zniszczeń! Cóż z tego, skoro gra skacze na niemal każdym sprzęcie i wygląda fatalnie...

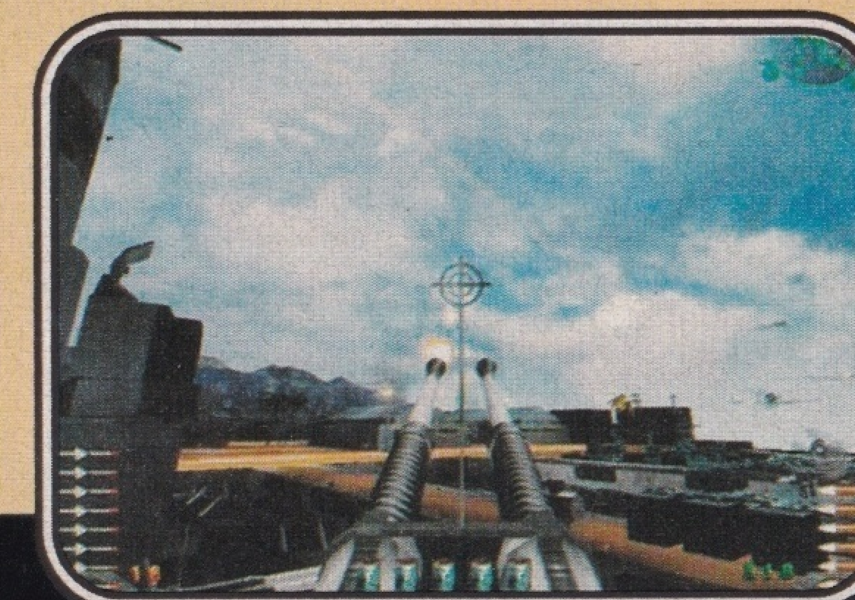


Street Legal Racing
Wyścigi
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90$
* Activision
* Gra na platformy: PC
* www.activisionvalue.com
2+

Air Raid: This is not a Drill

Firma, która zrobiła tę słabiuchną gierkę, nazywa się Made by Kiddies (z ang. zrobione przez dzieciaki). Nazwa pasuje do produktu. AIR RAID: THIS IS NOT A DRILL to przykład uroczej amatorszczyzny i optymistycznej, wręcz dziecinnej wiary w dobroć rynku. Ten, niestety, bywa okrutny...

Gry nie polecam chociażby dlatego, iż jest reliktem przeszłości. Podobne strzelaniny tworzono już na ośmiobitowcach. Dawano graczom do dyspozycji potężne działo, przymocowane na stałe do brzegu czy pokładu jakiegoś pancernika, po czym nakazywano mu zestrzelić wszystko, co pojawi się w zasięgu wzroku. W AIR RAID dzieje się podobnie. Jest działo (duże, chyba ze 40 mm) i trzeba z niego bez przerwy strzelać. Po niebie fruwają myśliwce, bombowce i torpedowce, obficie plując tym, co mają pod kokpitem. Najgorzej z tymi ostatnimi – rozpędzone torpedy można co prawda zwalczać bombami głębinowymi, ale wystarczy, że kilka razy sztuka ta się nie powiedzie, a już można zwijać się do domu.



Etapów przygotowano niemalże sto, lecz te nie różnią się znacząco od siebie. Za każdym razem na statek gracza naciera fala samolotów i trzeba je wszystkie zniszczyć. Owszem, zmieniają się statyczne tła, woda pulsuje (przepraszam, faluje) z inną częstotliwością, ale myśliwce wroga wciąż latają w kółko, zostawiając w spokoju statki stojące tuż obok. Te zaś ani myślą wesprzeć gracza ogniem... Słaba grafika, niewielka różnorodność wrogów, zaledwie jedna animacja eksplozji dopełniają czary goryczy. Nic, tylko palnąć sobie w łeb... Z dużego działa palnięcie w łeb lepiej działa!

Air Raid
Strzelanina
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer
cena 19.90$
* Made By Kiddies
* Gra na platformy: PC
* www.madebykiddies.com
1+

STREFA SMS

WIĘCEJ ZNAJDZIESZ NA STRONIE
WWW.TELEFONY.BRAVO.PL

ZMIEŃ WYGLĄD SWOJEJ KOMÓRKI

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Możesz również ściągnąć kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wysyłając SMS pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 (dla logosów i dzwonków) lub 7265 (dla kolorowych logosów, SUPERHITÓW i wiadomości graficznych) o treści: AA09.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.601234467



TOP5

AA09.019627 DJ Bobo, Chihuahua
AA09.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
AA09.019513 WWO, Damy radę
AA09.019998 Evenescence, Bring Me To Life
AA09.018730 Łzy, Oczy szeroko zamknięte

DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 2,44 zł

AA09.019839 Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem
AA09.019838 Cars, Drive
AA09.019999 Christina Aguilera, Fighter
AA09.020702 Natasha St.Pier, Tu Trouvers
AA09.018256 Reamon, Come And Go
AA09.017611 Raz Dwa Trzy, Oczy tej małej
AA09.019841 Łzy, Kocham to dziś nic nie znaczy
AA09.019844 Kate Ryan, Desenchantee
AA09.020700 Maciek Starniawski, Nie ma takich gór
AA09.018504 Anastacia, Love Is A Crime
AA09.020699 Myslovitz/M.Grechuta, Kraków
AA09.019365 Linkin Park, Points Of Authority
AA09.019752 Alizee, J'en Ai Marre
AA09.019628 Jeanette, Flight Tonight
AA09.020698 Him, The Sacrament
AA09.020697 Gareth Gates, Anyone Of Use
AA09.019843 Marcin Rozynek, Siłacz
AA09.019840 In-Grid, In-Tango
AA09.018729 Leszcze, Kombinuj dziewczyno
AA09.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła
AA09.018731 Piasek, Wszystko trzeba przeżyć
AA09.020701 Kayah, Testostereon
AA09.018733 Skiba, Każdy coś ma
AA09.018503 50 Cent, In Da Club
AA09.018506 Gabriel Fleszar, Kto Panem, kto sługą
AA09.019842 Pink, Feel Good Time
AA09.019511 Sistars, Spadaj

WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 2,44 zł

AA09.016453	AA09.018690	AA09.016958	AA09.016964	AA09.017882	AA09.016113	AA09.017844	AA09.019192	AA09.017626	AA09.017845	AA09.018692
AA09.017881	AA09.016954	AA09.019196	AA09.016927	AA09.017842	AA09.017459	AA09.020548	AA09.017633	AA09.018341	AA09.020551	AA09.019618
AA09.018511	AA09.019363	AA09.020552	AA09.019195	AA09.020106	AA09.018689	AA09.019620	AA09.018304	AA09.017707	AA09.017632	AA09.019829
AA09.019354	AA09.01813	AA09.020553	AA09.018319	AA09.018331	AA09.018357	AA09.018312	AA09.018139	AA09.018242	AA09.020105	AA09.020550

KOLOROWE LOGOSY SMS 7265 2,44 zł

AA09.020730	AA09.020687	AA09.020720	AA09.020343	AA09.020361	AA09.020347	AA09.020555	AA09.020692
AA09.020556	AA09.020350	AA09.020693	AA09.020689	AA09.020732	AA09.020349	AA09.020688	AA09.020559

Usługa dostępna tylko dla telefonów NOKIA **3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i**

LOGOSY SMS 7164 1,22 zł

AA09.005811	AA09.015379	AA09.006401	AA09.011528	AA09.003815	AA09.011535	AA09.006477	AA09.005753
AA09.006418	AA09.007818	AA09.007227	AA09.006559	AA09.003222	AA09.005074	AA09.006422	AA09.016570
AA09.007819	AA09.016507	AA09.005767	AA09.008261	AA09.006489	AA09.006374	AA09.016939	AA09.007215
AA09.006712	AA09.017421	AA09.020634	AA09.003866	AA09.005815	AA09.005067	AA09.018017	AA09.003226
AA09.006385	AA09.016940	AA09.007251	AA09.008079	AA09.005777	AA09.003799	AA09.003817	AA09.005086
AA09.003935	AA09.007230	AA09.016243	AA09.011539	AA09.006412	AA09.006490	AA09.020633	AA09.004667
AA09.020547	AA09.006491	AA09.011530	AA09.016206	AA09.006388	AA09.016563	AA09.018303	AA09.007208
AA09.011529	AA09.008122	AA09.008307	AA09.018125	AA09.007207	AA09.006373	AA09.015377	AA09.007257

DZWONKI POLIFONICZNE SMS 7365 3,66 zł

USŁUGA DOSTĘPNA DLA TELEFONÓW NOKIA 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

DD09.001286 Westlife, My Love
DD09.001283 Faithless, Insomnia
DD09.001258 Crowded House, Weather With You
DD09.001236 Gabrielle, Rise
DD09.001221 Spice Girls, Mama
DD09.001250 The Verve, The Drugs Don't Work
DD09.001291 Moloko, Sing It Back
DD09.001237 Shaun Mullins, Rockabye
DD09.001217 Des'ree, Life
DD09.001279 DJ Quicksilver, Free
DD09.001364 Babski świat
DD09.001295 Phats And Small, Turn Around
DD09.001277 Chicane, Don't Give Up
DD09.001275 Real McCoy, Another Night
DD09.001267 Coldplay, Yellow
DD09.001248 Eagles, Tequila Surnise

Jeśli chcesz mieć nowy **dzwonek**, wyślij SMS o treści **DD09.(numer dzwonka)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści **DD09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego**, np. DD09.105599.506517666

DZWONKI SMS 7164 1,22 zł

AA09.010048 Coldplay, In My Places
AA09.009754 Metallica, Unforgiven
AA09.009148 Noemi, In My Dreams
AA09.009146 Ricky Martin, Private Emotions
AA09.010052 Moby, We Are All Made Of Stars
AA09.009752 Lombard, Szklana pogoda
AA09.008211 Ich Troje, Powiedz
AA09.008210 Krzysztof Krawczyk, Mój przyjacielu
AA09.008209 Leszcze, Ta dziewczyna
AA09.008208 Blue Cafe, Kochajmy siebie
AA09.010053 No Doubt, Underneath It All
AA09.009197 Vengaboys, Uncle Sam
AA09.009161 The Cure, Boys Dont Cry
AA09.009159 Britney Spears, Stronger
AA09.009149 Lionel Richie, Angel
AA09.010057 Vanessa Carlton, A Thousand Miles
AA09.010056 U2, Electrical Storm
AA09.009138 Loona, Lover
AA09.009133 Kate Bush, Running Up That Hill
AA09.008372 Brandy, Full Moon
AA09.007446 Thomas Dante, Guilty
AA09.007444 Sheryl Crow, Strong Enough
AA09.010058 Will Smith, Black suits comin'
AA09.010055 R. Kelly, The Worlds Greatest
AA09.009196 U2, Walk On
AA09.007452 Myslovitz, Długość dźwięku
AA09.007450 Kyle Minogue, Love At First...
AA09.007449 Mad House, Like A Prayer
AA09.010081 Bellini, Samba de Janeiro
AA09.010079 Aerosmith, Jaded
AA09.009174 Green Day, Minority
AA09.007442 Sarah Connor, From Sarah...
AA09.007441 Champs, Tequilla
AA09.009172 Genesis, I Cant Dance
AA09.009168 Depeche Mode, It's No Good
AA09.009164 DJ Bobo, Celebration
AA09.009140 Madonna, Isla Bonita
AA09.008212 Budka Suflera, Solo
AA09.007439 ATC, Around The World...
AA09.010083 Eminem, Stan
AA09.009173 Gary Moore, Still Got The Blues
AA09.009145 Ricky Martin, She Bangs
AA09.007438 Aquagent, Everybody...
AA09.015570 The Cranberries, Analyse

Age of Wonders: Shadow Magic

Podczas gry naciśnij następujące klawisze: „Ctrl + Shift + S". Poprawne wprowadzenie kombinacji zostanie potwierdzone dźwiękiem. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **win** – Zakończenie poziomu sukcesem
- **lose** – Zakończenie poziomu porażką
- **gold** – 1000 sztuk złota
- **mana** – 1000 punktów many
- **freemove** – Darmowe ruchy
- **spells** – Darmowe czary
- **research** – Wynalezienie wszystkich czarów
- **instantprod** – Produkcja
- **instantres** – Poszukiwanie
- **explore** – Odkrycie całej mapy
- **towns** – Wyświetlenie wszystkich miast na mapie
- **cityspy** – Szpiegowanie miast przeciwnika
- **upgradehero** – Ulepszanie bohatera
- **emergehero** – Przyzwanie nowego bohatera. Jeśli bohater jest dostępny, to on/ona pojawi się ponad Main Wizard
- **ai** – Przełączenie Sztucznej Inteligencji twoich graczy
- **fog** – Mgła



Air Raid: This is Not a Drill

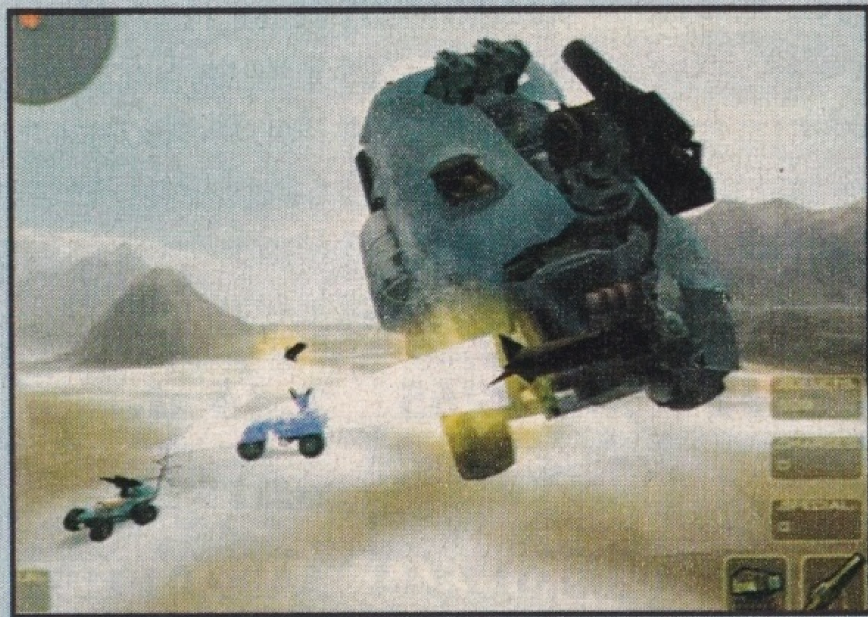
Podczas gry naciśnij klawisz „F9" w celu wyświetlenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zaakceptuj go klawiszem „Enter".

- **god** – Nieśmiertelność
- **set damage 0** – Usunięcie zniszczeń
- **destroy all** – Zniszczenie wszystkich przeciwników
- **set bullet <liczba>** – Daje wskazaną ilość nabojów
- **set missile <liczba>** – Daje wskazaną ilość rakiet
- **set dc <liczba>** – Daje wskazaną ilość ładunków głębinowych
- **next level** – Ominięcie poziomu
- **reload level** – Przeładowanie obecnego poziomu
- **load level <1-99>** – Wybór poziomu



Bandits: Phoenix Rising

Uwaga! Podany sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz edycji, koniecznie zrób kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „garage.xml" znajdujący się w katalogu „\bandits\data\profiles". W pliku tym możesz dokonać edycji zmiennych, na przykład broni.



Maluch Racer

Odblokowanie wszystkich samochodów i tras:

W menu wpisz BOLEK oraz PUDEL. Aby powrócić do zablokowanych tras i samochodów, trzeba przeinstalować grę lub usunąć odpowiednie configi z katalogu programu.



Combat Command 2: Desert Rats

Nieśmiertelność:

Podczas gry przytrzymaj klawisz „T", a następnie wciśnij klawisz „2".



Tron 2.0

Podczas gry naciśnij klawisz „T" w celu otworzenia okienka rozmowy. Następnie wpisz jeden kodów.

- **mpgod** – Nieśmiertelność
- **mphealth** – Pełne zdrowie
- **mpammo** – Pełna amunicja
- **mptears** – Wszystkie bronie, pełne zdrowie i amunicja. Daje tylko bronie dostępne na danym poziomie
- **mpkfa** – Wszystkie bronie, pełne zdrowie i amunicja
- **mpmaphole** – Ominięcie poziomu

K-Hawk

W celu uaktywnienia poniższych kodów wpisz je podczas gry.

- **lumo3** – Nieograniczone zdrowie i amunicja
- **3mulo** – Ominięcie poziomu



The Gladiators of Rome

Naciśnij klawisz „*" w celu wyświetlenia konfiguracji menu. Następnie ustaw „Cheat Key" wedle własnego uznania. Uwaga, sposobu tego można używać jedynie w przypadku zarejestrowanej wersji gry. Po zdefiniowaniu „Cheat Key" przytrzymaj go podczas gry i wciśnij jeden z podanych klawiszy.

- H – Dodatkowe HP
- M – Dodatkowe MP
- [F12] – Zabicie wszystkich przeciwników
- V – Niewidzialność
- F – Tryb latania
- S – Ustawienie szybkości
- T – Przemiana w inną postać



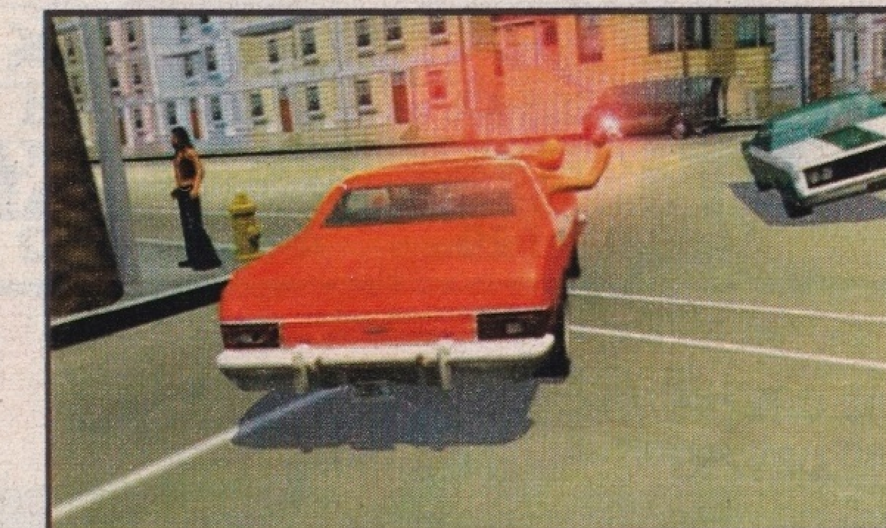
Starsky and Hutch

Dowolnym edytorem tekstu stwórz plik o nazwie „local.ini" i umieść go w katalogu z grą. Następnie dodaj do tego pliku wybrane linijki w celu uaktywnienia kodów. Uwaga, możesz zarówno blokować („=FALSE"), jak i odblokowywać („=TRUE") poszczególne cheaty.

- FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE – Wszystkie samochody w epizodach/sezonach
- CanAlwaysPlayNext=TRUE – Wieczne awansowanie do następnej misji
- CanSkipConversations=TRUE – Możliwość omijania konwersacji
- PlayConversations=FALSE – Zablokowanie konwersacji



- PlayerUseAI=TRUE – Sterowanie grą przez komputer
- FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE – Stworzenie superprofilu
- DisableAllSound=TRUE – Zablokowanie wszystkich dźwięków
- TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE – Zablokowanie ikonki broni na panelu kontrolnym
- UpdateCivilianTraffic=FALSE – Zablokowanie korków
- DISABLE_SKID_MARKS=TRUE – Zablokowanie samochodzików
- FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE – Tryb włóczenia się



- FE_ENABLE_LOCKER=TRUE – Szafka
- MaxVR=TRUE – Maksymalny zasięg wzroku
- NeverRunOutOfVR=TRUE – Brak możliwości zniknięcia z zasięgu wzroku
- MONSTER_TRUCK=TRUE – Monstertruck
- Show_HUD=TRUE – Pokazanie panelu kontrolnego
- SKIPDEVICESELECTION=TRUE – Ominięcie ekranu wyboru karty graficznej
- SPEED_CHEAT=TRUE – Tryb szybkości
- StartGamePaused=TRUE – Rozpoczęcie gry zapauzowanej
- FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE – Specjały TV
- CARLOS_FANDANGO=TRUE – Szerokie koła
- FUNNYBONES=TRUE – Chybotliwy samochód

Tony Hawk's Pro Skater 4

Wybierz „Options", a następnie „Cheats". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.

- **Watch_Me_Xplode** – Ominięcie poziomu
- **FBIAGENT** – Tryb Matrix
- **BELIKEERIC** – Doskonała barierka
- **FREEWHEELIE** – Doskonałe manualy
- **I'MYELLOW** – Zawsze specjały
- **MOON$HOT** – Grawitacja Księżyca

Graj jako Daisy
- Po ukończeniu gry w 100% wydaj 100 tys. dolarów w sklepie

Graj jako Eddie:
- Wydaj 9 tys. dolarów w sklepie

Graj jako Fett:
- Wydaj 9 tys. dolarów w sklepie

Graj jako Vallely:
- Wydaj 9 tys. dolarów w sklepie

Poziom Carnival:
- Wydaj 15 tys. dolarów w sklepie

Poziom Chicago:





- Wydaj 15 tys. dolarów w sklepie

Tryb Wielka Głowa:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Super Specjalny:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Disco:
- Tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Płomieni:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Goryla:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Poduszkowca:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Niewidzialności:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Dziecięcy:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Sim:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Zwolnionego Tempa:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Tryb Superkrwi:
- Wydaj tysiąc dolarów w sklepie

Głowa Klauna:
- Wydaj 300 dolarów w sklepie

Włosy Klauna:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie

Kalesony Klauna:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie

Buty Klauna:
- Wydaj 150 dolarów w sklepie

Starte włosy:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie

Bokserki w serduszka:
- Wydaj 150 dolarówww sklepie

Głowa Kenny'ego:
- Wydaj 400 dolarów w sklepie.

Kilt:
- Wydaj 150 dolarów w sklepie

Okulary Króla:
- Wydaj 100 dolarów w sklepie

Metalowa głowa:
- Wydaj 300 dolarów w sklepie

Głowa oficera Dicka:
- Wydaj 400 dolarów w sklepie

Koszulka oficera Dicka:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie.

Płaszcz Ollie'go:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie

Głowa Ollie'go:
- Wydaj 400 dolarów w sklepie

Kalesony Ollie'go:
- Wydaj 250 dolarów w sklepie

Papierowa torba:
- Wydaj 300 dolarów w sklepie

Bokserki w uśmieszki:
- Wydaj 150 dolarów w sklepie

Sekwencja wideo – Homies Skatin' 1:
- Wydaj 800 dolarów w sklepie

Sekwencja wideo – Homies Skatin' 2:
- Wydaj 800 dolarów w sklepie

Sekwencja wideo – Kona Old School:
- Wydaj 800 dolarów w sklepie

Sekwencja wideo – Outtakes:
- Wydaj 800 dolarów w sklepie

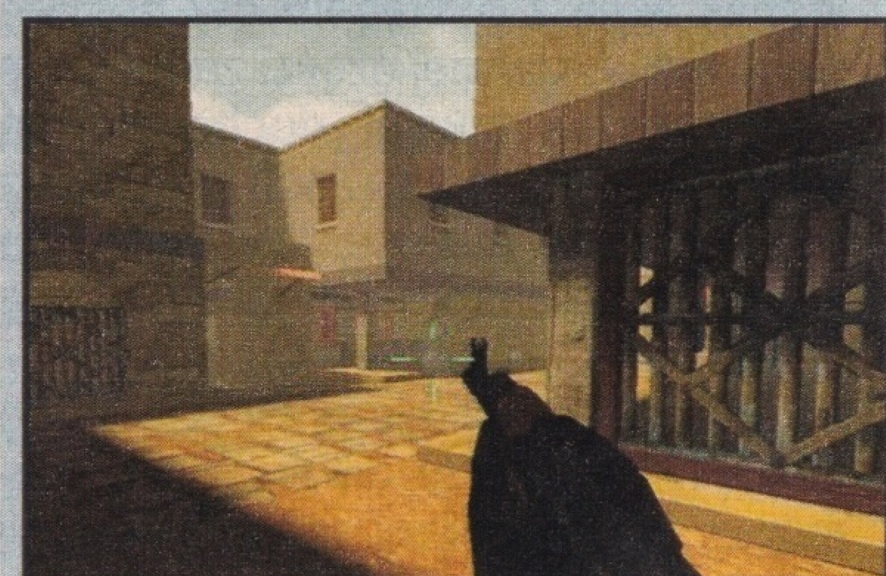
Sekwencja wideo – Pro Bails 1:
- Ukończ z najlepszym wynikiem CAS Pro Challenge

Sekwencja wideo – Pro Bails 2:
- Wydaj 800 dolarów w sklepie

Sekwencja wideo – Pro Skater:
- Ukończ z najlepszym wynikiem Pro Challenge

Ukryte postacie:
Użyj jednego z poniższych nazwisk przy tworzeniu nowego skate'a – pojawią się ich statystyki. Uwaga! Nie próbuj edytować żadnego z tych skate'ów, w przeciwnym razie może stracić swoje save'y.

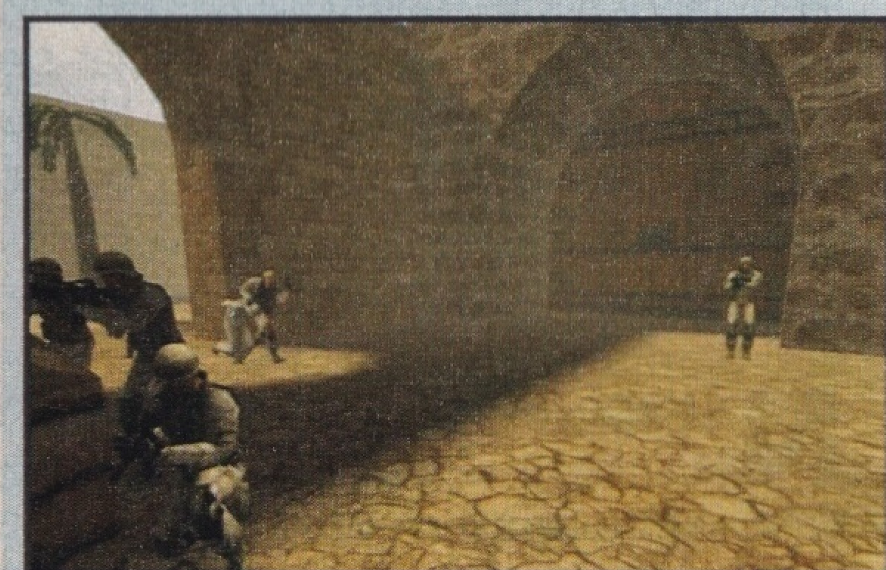
#$%@!, Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock, ConMan, Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fritz, Gary Jesdanun, grjost, Henry Ji, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow, Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson, Maya's Daddy, Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad, Nolan Nelson, Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake



Shadow Force: Razor Unit

Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- god <0 lub 1> – Nieśmiertelność
- aigodmode <0 lub 1> – Nieśmiertelność dla przeciwnika
- aiprotectprotectee <0 lub 1> – Ochrona sztucznej inteligencji
- aidisableears <0 lub 1> – Przeciwnicy nie słyszą cię
- aidisableeyes <0 lub 1> – Przeciwnicy nie widzą cię
- noclip <0 lub 1> – Przechodzenie przez ściany



Post Mortem

POST MORTEM jest grą, w której nie musisz trzymać się jedynie słusznej drogi postępowania. Może się okazać, że wybierzesz całkowicie odmienny sposób rozwiązania zagadki. Dlatego też staraj się korzystać z tego poradnika tylko wtedy, kiedy nie będziesz miał zielonego pojęcia, co dalej zrobić.

Ta gra może przyprawić cię o utratę głowy. Dosłownie i w przenośni. Sprawdź, jak zachować ją na swoim miejscu

Ulice Paryża

Wcielasz się w postać byłego prywatnego detektywa Gustave'a MacPhersona. Aktualnie przebywasz w Paryżu, gdzie oddajesz się miłemu i przyjemnemu życiu artysty-malarza. Niestety, wszystko co dobre, szybko się kończy. Pewnego wieczoru w twojej pracowni pojawia się tajemnicza Sophia Blake. Jej siostra Ruby oraz jej nowy mąż Regis Whyte zostali brutalnie zamordowani w Hotelu Orphèe i Sophia prosi cię o przeprowadzenie odpowiedniego śledztwa. Możesz wprawdzie na początku odmówić przyjęcia tego zlecenia, ale i tak w końcu nie będziesz miał wyboru. Twoim zadaniem jest odkrycie sprawcy podwójnego morderstwa i odnalezienie pewnej rodzinnej pamiątki.



Dość tej bezczynności – musisz w końcu wziąć się do pracy. Na początku zabierz szkicownik ze stołu oraz aparat fotograficzny z szafy. Skieruj się do drzwi. Na ekranie pojawi się mapa Paryża z zaznaczonymi miejscami, które możesz odwiedzić. Na początku będą tam tylko trzy lokacje, jednak wraz z postępem gry pojawią się nowe. W dalszej części zabawy nie będziesz też musiał dochodzić do drzwi wyjściowych, jeśli zechcesz opuścić dane miejsce. Wystarczy, że klikniesz na mapie na jakąś nazwę i automatycznie się tam przenosisz.

Pamiętaj, że jeśli nie przedstawisz się jako prywatny detektyw, wszyscy rozmówcy będą bardziej wylewni. Zacznij od wizyty w hotelu Orphèe i porozmawiaj z recepcjonistą Izydorem. Jest to bardzo niemiły typ, ale opowie ci o dziwnym zachowaniu państwa Whyte. Porozmawiaj także z pobliskim barmanem Nicolasem i kup od niego butelkę czerwonego wina. W głównym holu znajdziesz na kanapie tutejszego brukowca. Wprawdzie niewiele piszą tu o tym morderstwie, ale gazeta w przyszłości się przyda.



Opuść hotel i udaj się na posterunek policji. Zwróć uwagę na kobietę zgłaszającą zaginięcie swojego syna. Porozmawiaj z grubym funkcjonariuszem za kontuarem. Dopiero kiedy wręczysz mu butelkę czerwonego wina, stanie się bardziej rozmowny. Dostaniesz od niego policyjny raport na temat tego okropnego morderstwa. Niestety, za nic w świecie nie będzie chciał cię wpuścić do inspektora Lebrun. Nic tu więcej nie zdziałasz, więc opuść posterunek.

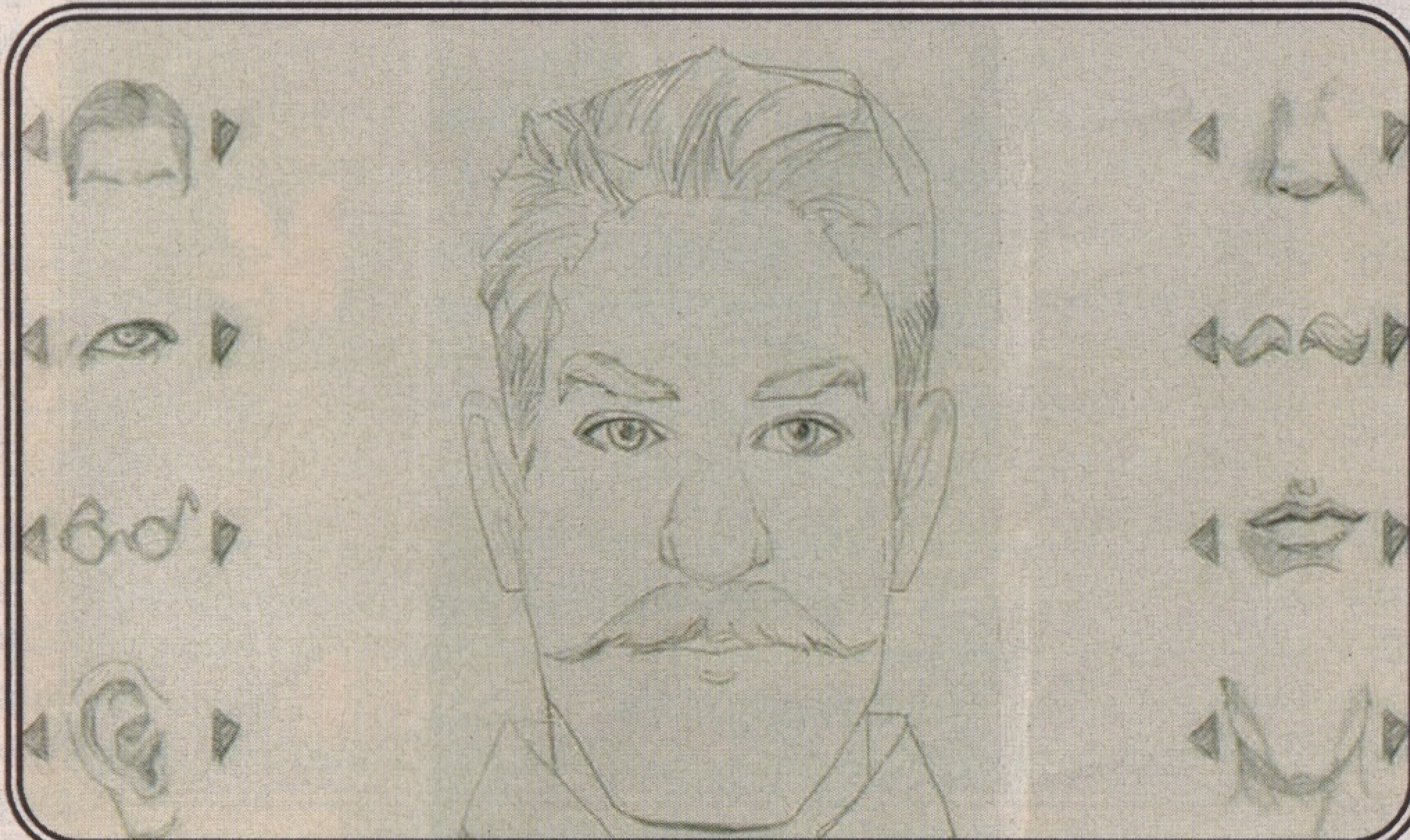


Następnym celem twojej wędrówki jest biuro doktora Franka Kaufnera, które właśnie pokazało się na



mapie. Pogawędź z nim przez chwilę i wróć do hotelu. Spotkaj się ponownie z barmanem. Opowie ci o tajemniczym gościu, który siedział w barze przy oknie w noc morderstwa. Na podstawie dokładnego opisu zdołasz narysować twarz tego podejrzanego faceta w szkicowniku. Jeśli nie jesteś zbyt dobry w rysowaniu, możesz obejrzeć gotowy portret w katalogu PostMortem\Textures\PortraitRobot lub spojrzeć na screen obok. Możesz także skorzystać z prostych podpowiedzi. Przy każdej z ośmiu części twarzy znajdują się dwie strzałki. Klikając na nie, zmieniasz rysunek w szkicowniku. Teraz zastosuj się do następujących zaleceń: włosy pozostaw takie, jakie są, oczy kliknij raz w prawo, okulary dwa w prawo, uszy dwa w lewo, nos trzy w prawo, oczy raz w lewo i podbródek raz w lewo. Pokaż gotowy rysunek Nicolasowi. Jeśli postępowałeś zgodnie z instrukcją, rozpozna postać na rysunku. Dowiesz się także, że tamtego wieczoru tajemniczy nieznajomy spotkał się z boyem hotelowym Theo Male. Ten ostatni z niewiadomych przyczyn nie pojawia się ostatnio w pracy.





Po tej rozmowie na mapie Paryża powinien pojawić się Bar Bistro Alambic. Wejdź do znajdującej się na środku głównego holu ogromnej walizki (tak, tak!). Po chwili boy hotelowy wniesie cię na piętro. Udaj się do pokoju 507 i porozmawiaj z lekko ekscentryczną sąsiadką państwa Whyte. Naopowiada ci jakiś głupot o złych mocach, które pojawiły się w dniu morderstwa. Po dłuższej rozmowie dostaniesz od niej egipski, magiczny talizman. Niestety, nie ma on żadnych właściwości ochraniających i na pierwszy rzut oka wydaje się całkowicie bezużyteczny. Wychodząc z hotelu, pogadaj jeszcze z recepcjonistą. Udaj się do Baru Bistro Alambic, gdzie spotkasz starą znajomą oraz byłego pracownika hotelu, niejakiego Male. W trakcie rozmowy do baru wejdzie poszukiwany przez ciebie mężczyzna. Pomimo starań nie uda ci się go złapać, a jedynym efektem tego pościgu będzie kilka siniaków.

Po pięknej nocy ze spotkaną poprzedniego wieczoru koleżanką udaj się na policję. Jeśli pokażesz posterunkowemu portret, wpuści cię do inspektora. Jest to typowy, niegrzeszący inteligencją policjant, po którym nie można spodziewać się niczego dobrego. Po rozmowie skieruj się ponownie do baru. Pogadaj z jego właścicielem Albertem Hulot, który stoi za ladą. To twój stary znajomy, więc możesz być wobec niego szczery. Poprosi cię o małą przysługę. Jeśli odnajdziesz 5 szczegółów różniących dwa obrazy, da ci przyrząd do otwierania zamków.

Spójrz na zamieszczony powyżej screen, gdzie zaznaczone są różnice.

Przed wyjściem do biura Hellouina wyślij telegram, korzystając z telefonu przy barze. Otwórz drzwi za pomocą wytrychów. Postępuj według następującego schematu: włóż cztery wytrychy do zamka i przekręć klamkę. Następnie dobieraj ustawienie wytrychów według schematu. Jeśli wytrych kręci się na boki, oznacza to, że jest w złym miejscu. Jeśli poruszy się tylko nieznacznie, to znak, że jest w dobrym miejscu, ale w złej pozycji... Jeśli pozostanie nieruchomy, wszystko jest w porządku. Możesz także spojrzeć na zamieszczony obok screen, gdzie cyfry 1, 2, 4 i 5 oznaczają numer wytrycha, licząc od lewej, a strzałki jego pozycję. W prawej szufladzie biurka znajdziesz list od Allepina. Kiedy tylko weźmiesz go do ręki, pojawi się matka Hellouina (ta sama, co zgłosiła zaginięcie dziecka na posterunku). Po krótkiej rozmowie pokaże ci, gdzie ukrywa się jej syn.

Okazuje się, że Jacques Hellouin po prostu boi się o swoje życie i schował się na strychu. Porozmawiaj z nim. Jego opowieść jest bardzo rzeczywista. Masz poczucie, jakbyś wcielił się w jego postać i w dodatku przeniósł się w przeszłość. Od tej pory poruszasz się jako Hellouin. Zacznij wędrówkę od Apartamentu Eatonów. Niestety, napotkana sprzątaczka nie będzie chciała cię przepuścić do ich mieszkania. Aby ją przechytrzyć, musisz użyć pewnego fortelu.

Weź z podwórka czerwoną piłkę i zbij stojącą na parapecie doniczkę. Dzięki temu kobieta będzie zbyt zajęta porządkowaniem tego bałaganu, aby cię pilnować. W dużym pokoju obejrzyj wiszący na ścianie plakat Baru Bistro. Z pokoju weź wizytówkę doktora Kaufnera i notatkę o tajemniczym Bractwie Najwyższego Zakonu Różanego Krzyża. W jednej z sypialni znajdziesz także dwa bilety na łódź z Nowego Yorku do Le Havre. W drugiej sypialni w szafie znajduje się tajemnicza skrzyneczka. Niestety, nie masz na razie do niej klucza.

Po krótkiej wizycie u doktorka udaj się do baru Alambic. Berenice, panienka lekkich obyczajów, powie ci, że jej szef poszedł właśnie na spotkanie do restauracji w centrum miasta. Aby dowiedzieć się do której, poszukaj notatnika na ladzie. Mażąc po białej kartce ołówkiem odkryjesz, gdzie właściciel umówiony jest na spotkanie z państwem Eaton. Na mapie pojawi się restauracja Chez Alexandre. Udaj się do niej i porozmawiaj z kierownikiem sali. Nadal nie masz szczęścia – pomimo zapewnień o braku wolnych miejsc, w środku nie zastajesz żywej duszy.



Następnie udaj się do Hotelu Orphée. Po bezowocnej rozmowie z recepcjonistą zaczepi cię Male. Idź do barku, zamów butelkę wina i poczekaj na niego. W ten sposób zdobędziesz informacje, w którym pokoju mieszkają państwo Whyte. Szybko zrobi się wieczór i wkrótce zobaczysz, jak poszukiwana przez ciebie para wchodzi do hotelu. Kiedy pójdziesz do ich pokoju, będzie już za późno. Oboje zostaną pozbawieni głów, a w środku zobaczysz ich mordercę. Zakrywająca twarz maska z długim nosem robi naprawdę imponujące wrażenie.

Wracasz do teraźniejszości i ponownie wcielasz się w MacPhersona. Okazało się, że przez cały czas byłeś śledzony przez policję. Inspektor Lebrun osobiście aresztuje Hellouina i dziękuje ci za pomoc w jego odnalezieniu. Możesz sobie pogratulować. Dzięki tobie niewinna osoba wkrótce stanie przed sądem.

Zostajesz przeniesiony do swojej pracowni. Na podłodze koło drzwi czeka na ciebie odpowiedź na twój te-



legram. Okazuje się, że panna Blake jest jedynaczką! Tak więc Ruby Whyte nie może być jej siostrą. W tej grze chyba nikt nie mówi prawdy. Udaj się do hotelu Orphèe i wejdź do otwartego pokoju 505. Podejdź do drzwi przy kominku. Niestety, są one zamknięte, a z drugiej strony w zamku siedzi klucz. Podłóż pod drzwi gazetę, a następnie wypchnij klucz przy pomocy talizmanu. Klucz spadnie na gazetę i będziesz mógł otworzyć drzwi. Jak widać, nawet prawdziwe brukowce nieraz okazują się bardzo przydatne.

Po wejściu do pokoju 507 zbierz resztki szkła koło łóżka oraz wygrzeb z kominka obrączkę. Zwróć uwagę, co jest na niej wygrawerowane. W łazience przyjrzyj się resztkom czarnej farby w umywalce. Na nocnej szafce znajdziesz kluczyk do schowanej w szafie szkatułki w apartamencie Eatonów. Przed opuszczeniem hotelu porozmawiaj ponownie z recepcjonistą i barmanem.



Pora zajrzeć do szkatułki Eatonów. Znajdziesz tam dokumenty, dziwny rysunek przedstawiający głowę Bahometa oraz paszporty. Te ostatnie są wystawione na nazwisko Fay i Jerome'a Johnson. Obrączkę tej kobiety znalazłeś w pokoju państwa Whyte.

To zagadkowe odkrycie może ci wytłumaczyć tylko sama Sophia Blake. Idź do dowolnego miejsca z telefonem (recepcji w hotelu, Baru Bistro lub własnej pracowni) i umów się z nią na spotkanie w restauracji Chez Alexandre. Kiedy tam się zjawisz, ta kłamczucha będzie już na ciebie czekać. Uzyskane od niej informacje trochę rozjaśnią ci całą sytuację. Bez względu na to, jak będziesz prowadził konwersację, i tak nie możesz porzucić tego śledztwa.



Nadszedł czas na ponowną wizytę u doktora Kaufnera. Na początku musisz otworzyć dwie kraty na wprost. W tym celu skręć w lewy korytarz. Po chwili natkniesz się na zaułek z dźwignią. Przekręcenie jej spowoduje zamknięcie krat za tobą i otwarcie tych przed tobą. Idź dalej i skorzystaj z trzech kolejnych dźwigni, aż dojdziesz do punktu początkowego. Zobaczysz, że pierwsza krata jest otwarta. Przejdź przez nią i ponownie skręcając w lewo, uruchamiaj napotkane dźwignie. Znowu dojdziesz do punktu wejścia. Teraz obie kraty prowdzące do pokoju doktorka są już otwarte.

Jak już będziesz w środku, zbierz cztery trójkątne, kolorowe kamienie. Trzy z nich znajdują się na półkach z książkami. Ostatni jest w kącie na małym stoliczku. Tam też leży wahadełko wykonane ze starej monety, które idealnie nadaje się do hipnotyzowania. Podejdź do biurka. Przejrzyj dziennik doktorka oraz otwórz złote jajo. W środku znajdziesz woskowy cylinder. Przejdź na drugą stronę biurka i otwórz prawą szufladę. Znajdują się tam akta medyczne Allepina oraz Gracie Eaton. Ich lektura dostarczy ci wiele cennych informacji odnośnie związku tych dwojga. To już wszystko, co możesz tu zrobić.







Udaj się do hotelu Orphèe i odwiedź ponownie panią Louisau z pokoju 506. Na stoliku po lewej stoi stary gramofon. Włóż do niego woskowy cylinder i przekręć wajchę. Usłyszysz zwierzenia doktora Kaufnera, które częściowo rozjaśnią ci sytuację. Po rozmowie z gospodynią udaj się do domu Allepina. Zamknięte drzwi otworzysz za pomocą czterech kryształów. Wystarczy, że przyłożysz jeden z nich, a Gustave sam wykona resztę. Idź na wprost i schodami wejdź na piętro. Udaj się w kierunku trzech wielkich witraży przedstawiających templariuszy i spisz daty znajdujące na tabliczkach pod nimi (14 stycznia 1128, 24 czerwca 1305 i 18 marca 1314). Następnie udaj się do biblioteki po lewej i podejdź do modelu przedstawiającego układ słoneczny. Spisane daty ustaw na mechanizmie w kolejności rok, miesiąc i dzień, za każdym razem pociągając za wajchę. Po wprowadzeniu ostatniej daty wszystkie planety ustawią się w jednym szeregu i otworzy się tajemnicze przejście. Jednak zanim tam wejdziesz, podejdź do biurka i weź z niego pudełko zapałek oraz przejrzyj opis sytuacji finansowej Allepina. Zwróć uwagę, że ten dokument jest pisany innym charakterem pisma niż list do detektywa Hellouina. Skieruj się także do regału naprzeciwko wejścia. Na jednej z półek znajdziesz pierścień. Wejdź do tajemniczego przejścia.





Po dłuższym spacerku korytarzami dojdziesz do dziwnej komnaty. Wszędzie walają się książki oraz przybory alchemiczne. Na jednym ze stołów w samym środku pomieszczenia znajduje się ciało. W końcu odnalazłeś Allepina i wbrew pozorom możesz się od niego jeszcze czegoś dowiedzieć. Kliknij na niego, a będziesz miał wizję tego, co tu się stało. Zrób na pamiątkę jego zdjęcie. Masz tu jeszcze do wykonania dwa zadania. Zacznij od zabawy w alchemika. Obejrzyj cztery kolumny z tajemniczymi plakatami. Na każdym z nich znajduje się sporo liczb oraz znak jednego z elementów. Jeśli dodasz cyfry w poziomie lub w pionie, zawsze wyjdzie ta sama liczba. Zapamiętaj te wyniki. I tak w przypadku ziemi wychodzi zawsze 15, powietrza 34, ognia 65, a wody 175.

Podejdź do fiolek leżących na szafce. Przeczytaj pergamin z formułą chemiczną oraz weź osiemnastowieczną złotą monetę. Następnie przyjrzyj się łyżkom. Każda z nich ma wyrytą na rączce liczbę. Za ich pomocą odmierz 15 jednostek czarnego proszku (ziemi), 34 niebieskiego (powietrza), 65 czerwonego (ognia) oraz 175 zielonego (wody). Podpal zapałkami palnik i chwilę poczekaj. Jeśli w twoim ekwipunku nie pojawi się fiolka z fioletowym gazem, musiałeś pomylić składniki. W takim przypadku musisz powtórzyć eksperyment.



Teraz kolej na drugą zagadkę. Podejdź do stolika z książką i na jej okładce połóż pierścień z biura Allepina. Po przypięciu jej czterema klamrami pojawi się wykres układu słonecznego. Zwróć uwagę, że trzy planety o literach A, D i N są połączone linią. Ustaw pierścienie na książce, tak aby na górnej klamrze pokazały się litery A,D i N. Na dwóch klamrach należy ustawić jakiś szyfr. Spójrz ponownie na układ słoneczny. Zaznaczone planety znajdują się na 5, 3 i 1 orbicie. Właśnie te cyfry ustaw na zamku szyfrowym na dolnej klamrze. Ten drugi po lewej to tylko zmyłka, więc pozostaw go bez zmian. Pojawi się kolejny film przedstawiający historię Allepina. Po nim przeniesiesz się automatycznie do swojej pracowni, dlatego też ważne jest, abyś tę zagadkę rozwiązał na końcu.



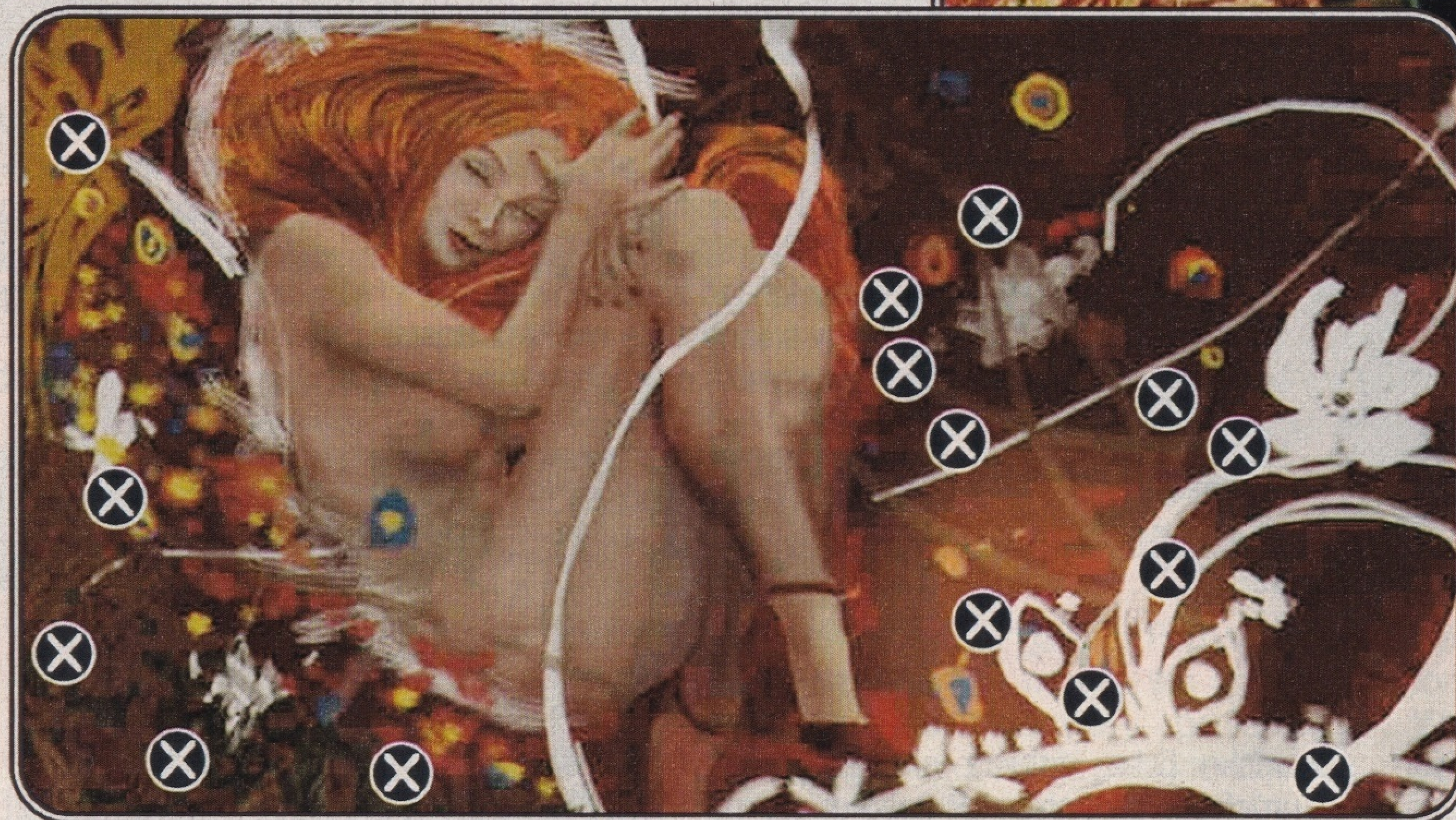


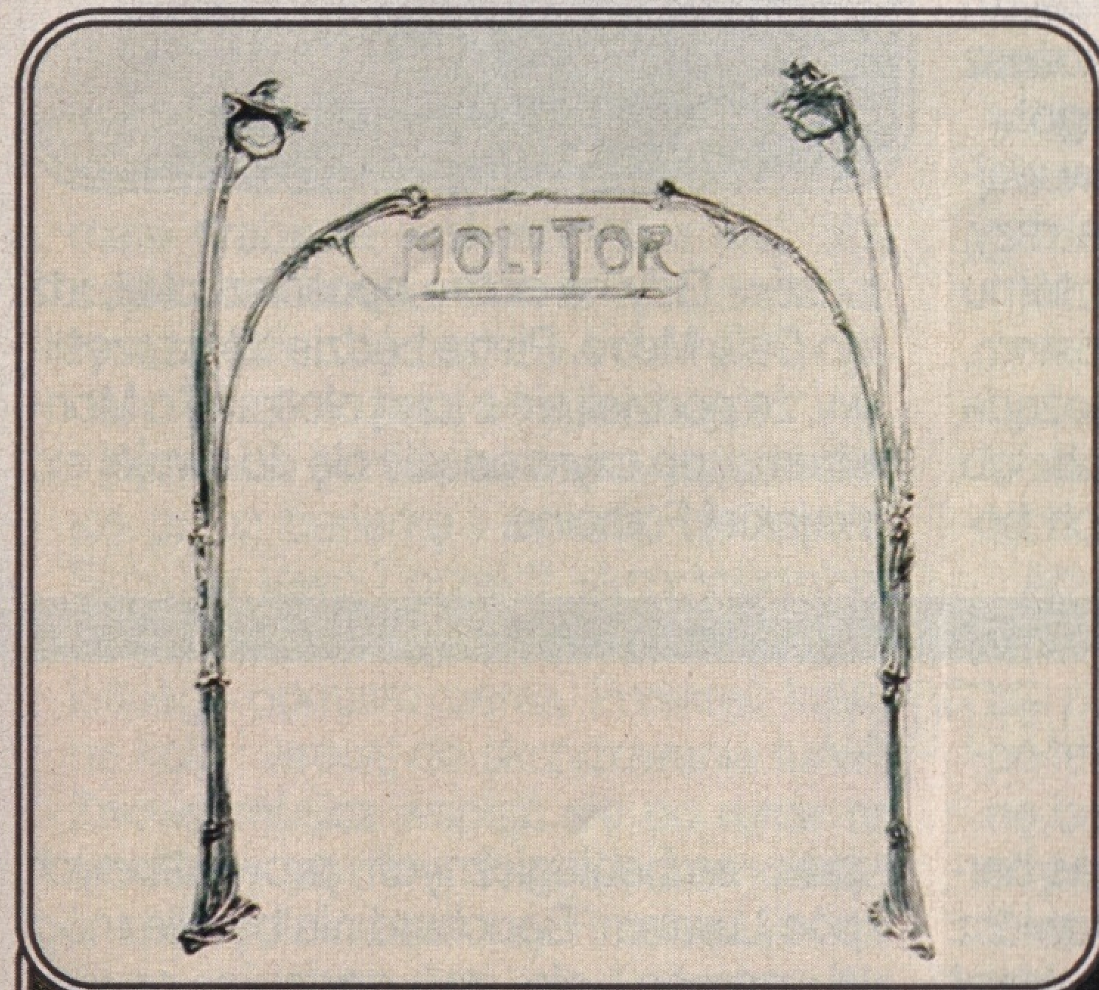
U siebie znajdziesz niezwykły list. Sophia Blake została uprowadzona, a jej porywacz domaga się od ciebie głowy Bahometa. Najdziwniejsze jest to, że widnieje tam podpis Allepina. Tego samego, którego ciało znalazłeś przed chwilą. Udaj się do Baru Bistro na rozmowę z Beatrice. Opowie ci ona o morderstwie właściciela baru Alberta Hulota oraz o kopii głowy Bahometa, którą dla niego wykonała. Idź w głąb baru, gdzie znajdziesz fotografię Alberta oraz kilka świeczek. Weź jedną z nich i obejrzyj dokładnie fresk wiszący na ścianie. Pod wpływem światła pojawią się na nim pewne elementy. Wszystkie piętnaście sztuk zaznaczyliśmy na screenie za pomocą krzyżyków. Niekiedy musisz potrzymać świeczkę w jednym miejscu przez kilka sekund, więc nie rezygnuj zbyt szybko.

Kiedy odnajdziesz cały komplet, pokaże się twój rysownik. Będziesz miał możliwość połączenia wszystkich elementów w całość. Jeśli elementy będą do siebie pasowały, samoistnie połączą się ze sobą. Jeśli masz jednak problemy z tym zadaniem, spójrz na screen obok lub znajdź gotowy obrazek w katalogu \Textures\PortraitRobot. Po złożeniu wszystkich elementów, powinieneś otrzymać rysunek bramy z napisem MOLITOR. W tym momencie uzyskasz dostęp do nieczynnej stacji Murat/Porto Molitor. Zanim tam się jednak udasz, skieruj się do biura Hellouina. Na strychu koło łóżka znajdziesz latarkę. Wyposażony w ten sprzęt, udaj się do metra. Zejdź z peronu na tory po lewej i idź w głąb tunelu. Po chwili obejrzysz scenkę, w której o mało co nie zostałeś przejechany przez pociąg. Znajdziesz się w ciemnym pomieszczeniu, gdzie musisz użyć latarki. Zejdź krętymi schodami i podejdź do dużego regału. Na jednej z półek odnajdziesz głowę Bahometa. Niestety, nie wiesz, czy jest to oryginał, czy jego podróbka wykonana przez Beatrice. Zajrzyj też do skrzynki leżącej na ziemi po lewej. W środku znajduje się kolejna głowa Bahometa. Któraś z tych dwóch rzeźb musi być autentyczna, jednak nawet fałszerka Beatrice nie jest w stanie rozpoznać oryginału.











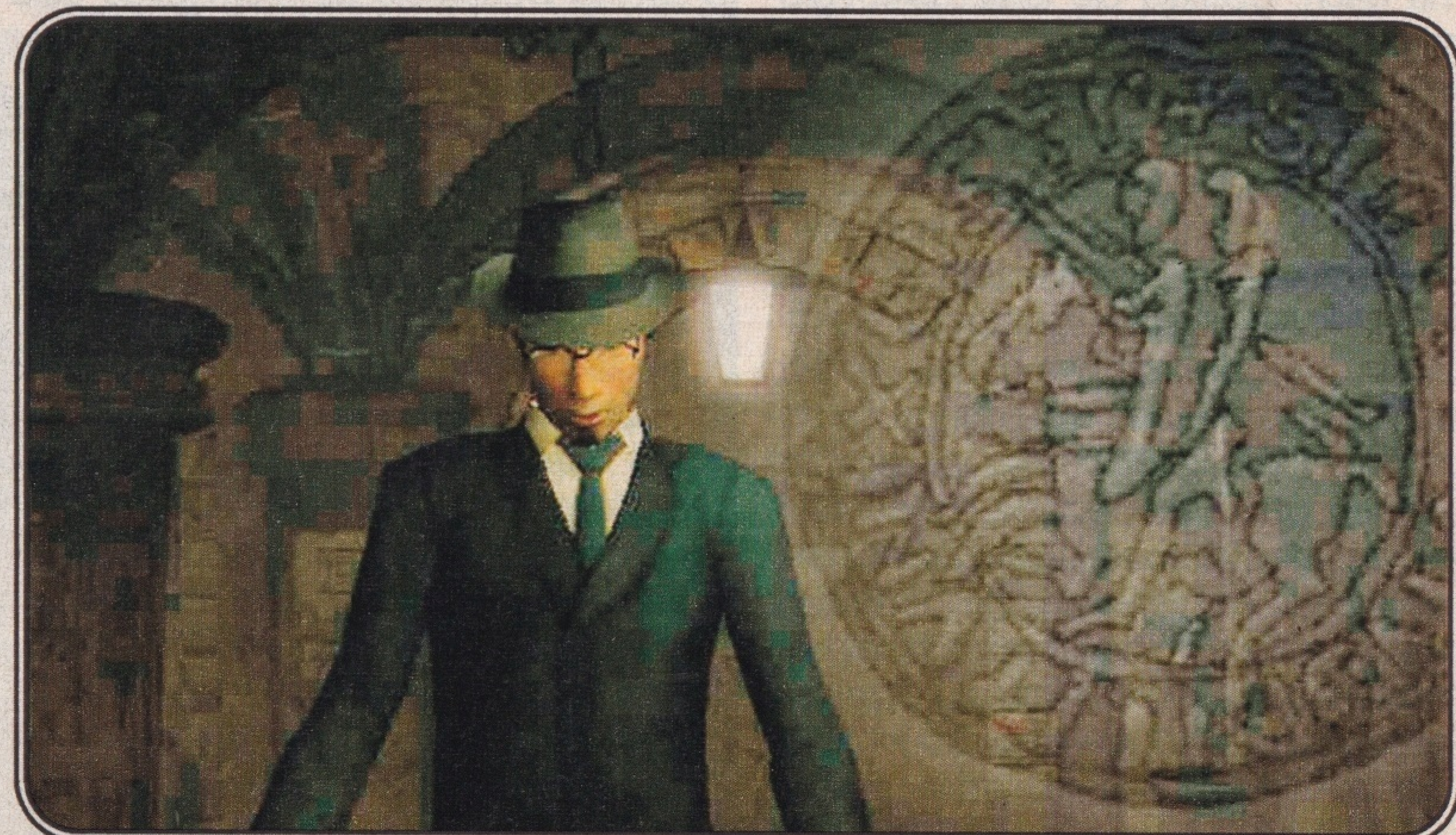


M ając ten artefakt, udaj się do siedziby Bractwa Najwyższego Zakonu Różanego Krzyża. Niestety, odźwierny za nic nie będzie chciał cię wpuścić. Potraktuj go fiolką z gazem usypiającym przyrządzonym za pomocą zestawu alchemika. Gdy schowasz jego ciało w pobliskiej garderobie, nikt nie będzie ci już stał na drodze do siedziby bractwa. Miń szybko pomieszczenie z czerwonymi fotelami, nie znajdziesz tu nic godnego uwagi. W następnej komnacie przypominającej salę tronową podejdź do trzech foteli i skieruj się do drzwi po lewej. Znajdziesz się w stylowej bibliotece. Weź ze stołu dziennik doktora Kaufnera i podejdź do manekinu w szklanej gablocie. Po jego prawej stronie znajdziesz księgę templariuszy, która wyjaśni ci znaczenie dat na witrażach w domu Allepina. Po przeciwległej stronie jest cała półka ksiąg zapisanych w nieznanych językach. Niestety, nie umiesz ich przeczytać. W jednej z gablot znajdziesz kolejną osiemnastowieczną monetę. Tym razem będzie ona wykonana z miedzi. Nic więcej nie możesz już zrobić w siedzibie bractwa, więc udaj się po raz ostatni do hotelu Orphèe. Pani Louisau z pokoju 506 opowie ci wiele interesujących rzeczy o głowie Bahometa, historii templariuszy oraz alchemii.



U daj się do inspektora Lebrun i postaraj się go przekonać o niewinności Hellouina. Jeśli to ci się powiedzie, zostanie on wezwany pod koniec rozmowy na małe przesłuchanie. W razie niepowodzenie nie musisz się martwić, po prostu podczas jednej z konwersacji wybrałeś inny tok rozmowy. Mimo to możesz ukończyć grę. Idź do domu Allepina, gdzie spotkasz doktora Kaufnera jako Allepina oraz wiszącą na linie Sophie Blake. W trakcie rozmowy masz do wyboru dwa sposoby zakończenia gry. W optymistycznym rozbijasz głowę Bahometa i unieszkodliwiasz Kaufnera. W pesymistycznym ty i Sophie zostajecie zamordowani. Wybór należy do ciebie.

▪▪▪ Artur „Kroko” Kowalski

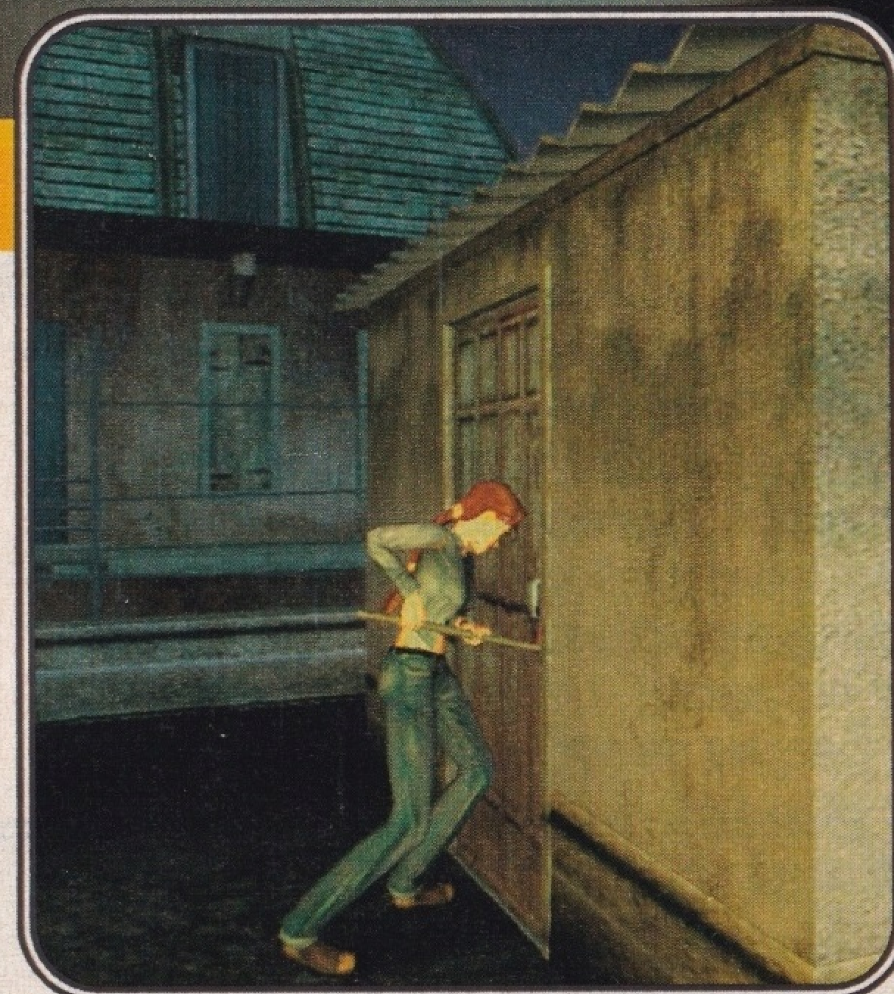




część 2

Witam w drugiej części poradnika do ANGEL OF DARKNESS! Im dalej w las, tym ciekawsze stają się przygody Lary Croft. Aż trudno uwierzyć – do końca zabawy jest jeszcze bardzo daleko. Nie chcę być upierdliwy, ale czy pamiętałeś o ściągnięciu patcha do ANGEL OF DARKNESS? Waży około 5 MB i każdy, kto poważnie myśli o zabawie z szóstym TOMB RAIDEREM, powinien go zainstalować. No, chyba że lubisz zdezintegrowane modele postaci i Larę wtapiającą się w ściany. Łatę możesz dostać praktycznie wszędzie – polecam szczególnie płyty dołączane do magazynów o grach komputerowych lub adres www.tombraider.com.

Le Serpent Rouge



Załóżmy, że wybrałeś rozmowę z Pierrem – to ten gość z Cafe Metro. Jeśli podczas rozmowy powiesz mu, że jesteś osobą od rozwiązywania problemów, zleci ci misję. Otrzymasz też klucz. Idź pod klub, skręć w uliczkę rue de Clef i wejdź do lokalu tylnym wejściem.

Strażnika możesz zastrzelić, ale możesz też ukryć się w ciemnościach, zajść go od tyłu i udusić. Z jego biura zabierz wszystko, co się świeci – zależy ci przede wszystkim na kluczu. Nie zapomnij też splądrować skrzyń w korytarzu. W głównej sali balowej jest dwóch strażników. Zastrzel ich i zabierz magazynki, które porzucą. Powinieneś też przeszukać bar i wezwać windę, aby otrzymać nieco dodatkowej amunicji. Potem wbij się na stanowisko DJ-a, zabierz antyczną płytę i uruchom aparaturę. Przygotuj się na konfrontację z kolejną dwójką terminatorów. Kiedy ich zabijesz, leć schodami na górę i zabij ochroniarza. Idź teraz do schodów po drugiej stronie sali. Stojącą przy nich skrzynię przepchnij na balkon, aby stamtąd wskoczyć wyżej.

Piętro wyżej znowu będą strażnicy. Kiedy już się z nimi uporasz, wskocz na poruszającą się konstrukcję oświetleniową. Gdy będziesz na belce bliżej platformy, z której tu wskoczyłeś, przeskocz na dalszą belkę. Po pionowej belce wdrapiesz się wyżej i przeciągniesz w lewo – dzięki temu dostaniesz się na wyższy poziom rusztowania. Stamtąd skacz na kładkę z drabiną. Dasz radę!

Wdrap się po drabinie i leć dalej przed siebie. Zeskocz z rampy i wyląduj na półce w kącie pomieszczenia. Skręć w lewo i przeskocz nad dziurą. Możesz podciągnąć się na półce, lecz wpierw musisz przesunąć się nieco w lewo – aż ta wredna rura przestanie blokować ci przejście. Do pomieszczenia kontrolnego na razie nie możesz się dostać. Proponuję zatem kopnięcie mostu. I wiesz co? Już możesz wejść do pomieszczenia kontrolnego!

Z podłogi zabierz klucz i przestaw wajchy konsoli. Tę po lewej użyj dwa razy, zaś tę po prawej raz. Dzięki temu w skrzynce, do której dojdziesz mostem, znajdzie się paczka, której tak pożąda Pierre. Teraz możesz opuścić klub lub udać się na poszukiwania kolejnych bonusów. Gdy na dobre opuścisz lokal, idź do Cafe Metro. Pierre będzie tak szczęśliwy, że podzieli się z tobą plotkami o Monstrum... po czym odeśle cię do swojej ex, niejakiej Francine.

Cmentarz

Porozmawiaj z Francine, przeszukaj jej meble i opuść pomieszczenie drzwiami balkonowymi. Wyskocz na dach. Czekają cię teraz dwie zgruchotane części kładki. Zwieś się i przesuń w prawo, aby dostać się na półkę pod czerwonym kablem.

Trzymając się kabla, przesuń się na drugą stronę. Dotrzesz na dach mauzoleum. Nie zaszkodzi rozejrzeć się po okolicy. Na wysokie grobowce dostaniesz się, skacząc na jeden z nich z niższego mauzoelum. Z tego poziomu będziesz miał dostęp do jeszcze jednej półki (wdrapiesz się po porastającym ściany bluszczu), ale zwróć uwagę przede wszystkim na grobowiec ze statuą anioła. Posąg będziesz musiał przesunąć, aby dostać się do przejścia prowadzącego do kryjówki Boucharda.

Kryjówka Boucharda

Do szczurów strzelaj, gdy je zobaczysz. Interesujący cię korytarz jest zablokowany, idź więc w przeciwną stronę. Opuść się do pierwszego dołu i wyjdź po jego drugiej stronie. Następny dół zalany jest wodą, zanurkuj, przepłyń pod przeszkodą i wydrap się po krzakach na drugą stronę. Przy stercie śmieci porusz jeden z kamieni. Przejściem po prawej dotrzesz do miejsca, gdzie rozpoczynał się ten poziom.

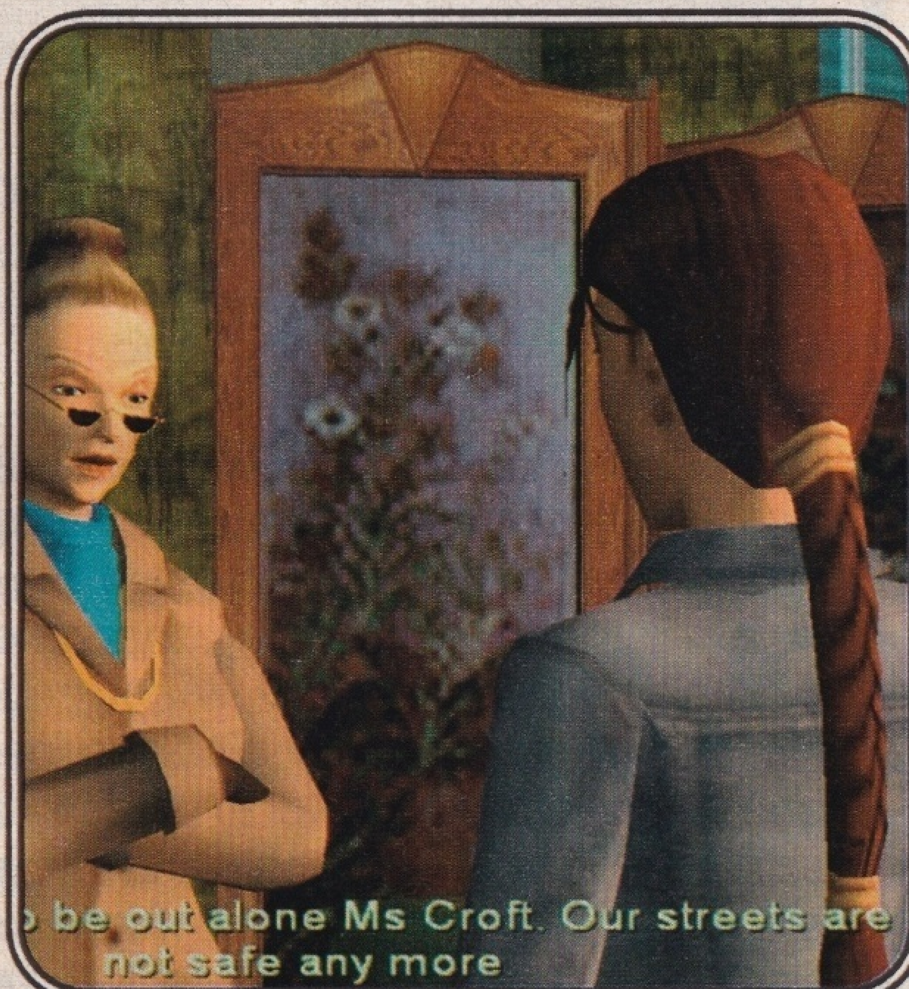
Zablokowany na początku korytarz stoi teraz otworem. Pokonaj basen i wyjdź z wody po drugiej stronie. Zabierz leżącą obok chorego apteczkę. Lepiej będzie, jak zapiszesz teraz grę, czeka cię bowiem rozmowa z bossem lokalnego półświatka. Podczas rozmowy lepiej zachowuj się grzecznie i przyznaj się, że poszukuje cię policja – Bouchard będzie wówczas bardziej skłonny pójść ci na rękę. Dowiesz się od niego, że Von Croy poszukiwał broni, ładunków wybuchowych i map prac archeologicznych prowadzonych pod Luwrem. Bouchard nie będzie mógł ci pomóc, ale zaproponuje pewien układ. Jeśli zaniesiesz paszporty do lombardu, jego właściciel sprzeda ci sprzęt, którego potrzebujesz.



Po zakończeniu rozmowy pociągnij za wajchę w kącie – spowoduje to otwarcie drzwi jednej z cel na zewnątrz. Przeszukanie komórek zaowocuje znalezieniem magazynka do Desert Rangera, magazynka do Vectora oraz skrzyni. Pudełko przesuń pod drzwi i dostań się na półkę powyżej. Pociągnij za wajchę, wróć do biura Boucharda i wyjdź schodami.

W kościele możesz pogadać z grubym trenerem – jeśli poprowadzisz rozmowę w odpowiedni sposób, możesz trochę zarobić. Gdy już się z tym uporasz, możesz iść do lombardu.

Lombard



Daniel Rennes leży rozsmarowany na podłodze, a wokół ciała nakreślono niepokojące symbole. Podnieś portfel właściciela lombardu i przeszukaj go. Powinieneś znaleźć kartkę z kodem 14529. Zapisz grę i wpisz kod na cyferblacie przy drzwiach. Zabierz sprzęt z półek. Zabranie ostatniego z przedmiotów odpali odliczanie bomby.

Teraz musisz się spieszyć. Wciśnij przycisk na ścianie, otwórz drzwi i leć do klapy w podłodze. Podnieś ją i skacz. Biegnij przed siebie i wskocz do dziury w ziemi. Teraz gnaj w stronę ekranu – musisz to wszystko zrobić bardzo szybko, gdyż po chwili lombard zostanie zmieciony z powierzchni ziemi.

Kanały burzowe Luwru



Podążaj tunelem, aż dojdziesz do płytkiego basenu. Po lewej powinieneś znaleźć batonik, zaś u szczytu schodów dużą apteczkę. Drzwi nie otwierają się, więc wróć do basenu i idź tunelem po lewej. Skorzystaj z wąskiego przejścia po lewej. Wskocz do wody i przepłyń do małego pomieszczenia. Po drabinie wespniesz się do małego pomieszczenia z kołem obrotowym, lecz Lara jest jeszcze zbyt słaba, aby je przekręcić. Idź zatem wąskim tunelem, przejdź przez dwoje drzwi, skręć w prawo, aż dojdziesz w końcu do skrzyżowania kilku tuneli.

Na razie nie wskakuj do wody. Skręć w lewo i wespnij się po rurze na górę. Przełącznikiem wyłączysz olbrzymi wiatrak. Zejdź na dół i pójdź lewym korytarzem. Na jego końcu, po prawej, jest mała drabinka – skorzystaj z niej, aby dojść do wiatraka. Porusz nim, a siła Lary wzrośnie. Wracaj do koła numer jeden. Teraz możesz nim poruszyć.

Wracaj w okolice wiatraka, przedostań się przez barierkę i powróć do tunelu. Skręć w lewo i przejdź skrzyżowaniem do tunelu po drugiej stronie. Idź do malutkiego pomieszczenia. Przekręć kolejne koło i wracaj do skrzyżowania tuneli. Znowu musisz wspiąć się po rurze na środkowy poziom. Przejdź czarno-żółtą linią do koła numer trzy. Przekręć je i zabierz amunicję. Gdy już dostaniesz się na górę, idź w lewo. Skorzystaj z kolejnej drabiny i wejdź na kładkę. Uczep się rury wiszącej nad kładką i przedostań się na drugą stronę pomieszczenia. Przekręć czwarte koło i wracaj na czarno-żółtą kładkę. Teraz pozostaje ci już tylko wskoczyć do wody. Staraj się celować mniej więcej w środek zbiornika, gdyż jeśli wpadniesz w zbyt płytką wodę, Lara połamie sobie nogi.

Zaczerpnij powietrza i zanurkuj. Płyń przed siebie aż dotrzesz do kolejnego pokoju. Zawaloną kładką wydostaniesz się z basenu. Idź przed siebie, aż dotrzesz do przerwy w barierkach. Podskocz, aby złapać się poziomej rury i przeciągnij się na środek pomieszczenia, dokładnie nad czarno-żółtą kładką.

Skręć w lewo i przekręć piąte koło. Wracaj na kładkę i ponownie złap się rury – tym razem jednak, musisz dostać się na drugą stronę pomieszczenia. Wejdź na górę i obejdź pokój w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara. Przeskocz, gdzie trzeba i przekręć szóste koło.

Wracaj teraz na przeciwległy koniec przejścia. Przejdź przez drzwi i wracaj na szczyt pierwszego ze skrzyżowań. Wskocz do wielkiej dziury, którą dotychczas blokowała płynąca woda.

Aby dostać się do Luwru, Lara będzie musiała wysadzić jeden ze zbiorników – proponuję ten po lewej: przepłyń na drugą stronę basenu i wydostań się na suchy ląd, korzystając z drabiny. Z kładki przeskoczysz na platformę naprzeciw zbiorników. Wciśnij przycisk akcji. Lara podłoży ładunek.

Od razu skacz do cuchnącej olejem wody i nurkuj. Na powierzchni rozpętało się właśnie piekło. Wpłyń do jednego z otworów w ścianie, płyń kawałek przed siebie, po czym skręć w lewo, aby wyjść z wody. Teraz pozostaje już tylko przedostać się na drugą stronę, w miejsce gdzie ładunek wybuchowy wyrwał fragment fundamentów Luwru. Potem już tylko otwarcie złotych drzwi i... brawo, jesteś w muzeum.



Galerie Luwru

Przemierzając klatkę schodową natkniesz się na strażników. Dobrym sposobem jest potraktowanie ich Impactorem. Kieruj się na górę i otwórz drzwi za rogiem. Znajdziesz się w pokoju, którego strzegą liczne wiązki laserowe. Wleź na pierwszą gablotę. Skręć w lewo i wskocz na półkę, na której znajduje się duża apteczka. Weź rozbieg i wskocz na gablotę wysuniętą najbardziej w lewo, po drugiej stronie czujników. Przeskocz na środkową gablotę i wykonaj skok z rozbiegu, gdy lasery będą w najniższym położeniu. Następne lasery? To banalne! Musisz opuścić się po prawej stronie gabloty i przeciągnąć na rękach w stronę kamer bezpieczeństwa. Teraz pozostaje wdrapanie się na gablotę po prawej i przeskoczenie ponad kolejnymi laserami.



Czas na drugą galerię. Pod skrzyżowanymi laserami musisz się przeczołgać, zaś te pionowe – po prawej stronie sali – pokonasz przechodząc pomiędzy nimi bokiem. Pamiętaj, aby zabrać kartę magnetyczną pozostawioną przez strażnika.

Na końcu pomieszczenia są drzwi, których nie możesz jeszcze otworzyć. Jest też tablica informująca o prowadzonych pracach archeologicznych i duża apteczka tuż obok drzwi. Sprytnie porwij apteczkę i otwórz drzwi, których pilnował powalony niedawno ochroniarz.

W tym pokoju znajduje się najsłynniejsza praca Leonarda da Vinci. Uśmiechu Mony Lisy pilnuje ogrodzenie z laserowych czujników. Lasery blokują też jedyne wyjście z tej części muzeum. Aby móc przesuwać dużą gablotę, Lara musi zebrać trochę dodatkowej siły. W tym celu pomanipuluj przy mniejszej szafce. Gdy Lara już się wzmocni, przesuń środkową gablotę jak najbliżej obrazu Leonarda. Przełącznikiem możesz dezaktywować na chwilę lasery – wykorzystaj ten moment, aby wspiąć się na szafkę i dostać się do systemu wentylacji Luwru.

Rurą idź cały czas w prawo – także wówczas, gdy dojdziesz do rozstaju dróg. Żółtą drabiną dostaniesz się wyżej, a kopniakiem pozbędziesz się kraty.

Na dachu jest jeden strażnik, którego powinieneś powalić. Z miejsca, w którym się pojawiłeś, idź w prawo i wdrap się na klimatyzator – z niego zaś na wygięty wywietrznik. Odwróć się w stronę ściany i podciągnij na półce. Idź przed siebie. Gdy na twojej drodze pojawi się metalowa krata, opuść się na krawędzi półki i przeciągnij na drugą stronę. Cały czas idź przed siebie, aż dotrzesz do kabla. Ponownie przeciągnij się na drugą stronę. Gdy dotrzesz do końca, Lara poczuje się wzmocniona.

Idź w prawo i zejdź na dół po rynnie. Potem już tylko przesuniesz się w prawo, podciągniesz i otworzysz okno. Wejdź do środka i skręć w lewo. Spotkasz strażnika, którego musisz zneutralizować i ograbić z klucza. Wracaj do okna i złaź na dół. Wejdź po schodkach i idź przez drzwi. Wyważ niebieskie drzwi i zabierz bandaże. Teraz wracaj rynną na samą górę, przesuń się w prawo i podciągnij na półce. Idź cały czas w prawo, aż dotrzesz do klatek. Znajdź w kieszeniach łom i wyważ nim zamek w drzwiach. Wejdź do środka, wdrap się na górę i przeczołgaj przez otwór. Teraz na dół po drabinie i dalej przewodem wentylacyjnym, aż do otworu w podłodze. Wskakuj do środka.

Przez okienko w drzwiach zobaczysz przechodzącego strażnika. Drugie drzwi na prawo prowadzą do biura ochrony. W przeszklonym pokoiku jest jeszcze jeden strażnik. Kiedy się z nim uporasz, zajmij się monitorami wyświetlającymi obraz z kamer bezpieczeństwa. Po lewej zobaczysz widok z gabinetu Margot Carvier – tym właśnie monitorem powinieneś zająć się w pierwszej kolejności. Zrób zbliżenie na komputer Carvier. Dzięki temu poznasz kod otwierający jej biuro (14639). Wracaj do głównego holu i skręć w prawo.

Do pokoju Margot Carvier dostaniesz się, wklepując na cyferblacie odkryty przed chwilą kod dostępu. Gdy będziesz już w środku, zajmij się myszkowaniem. Niedługo po zdobyciu kolejnej karty magnetycznej powinieneś być w odległej części holu i otwierać rzeczoną kartą drzwi.

Schodami zejdziesz na dół – potem prosto korytarzem, aż dojdziesz do pokoju z drzwiami po lewej i po prawej. Przejdź przez te drugie drzwi i zakradnij się do strażnika. Na końcu pomieszczenia znajduje się karta magnetyczna.

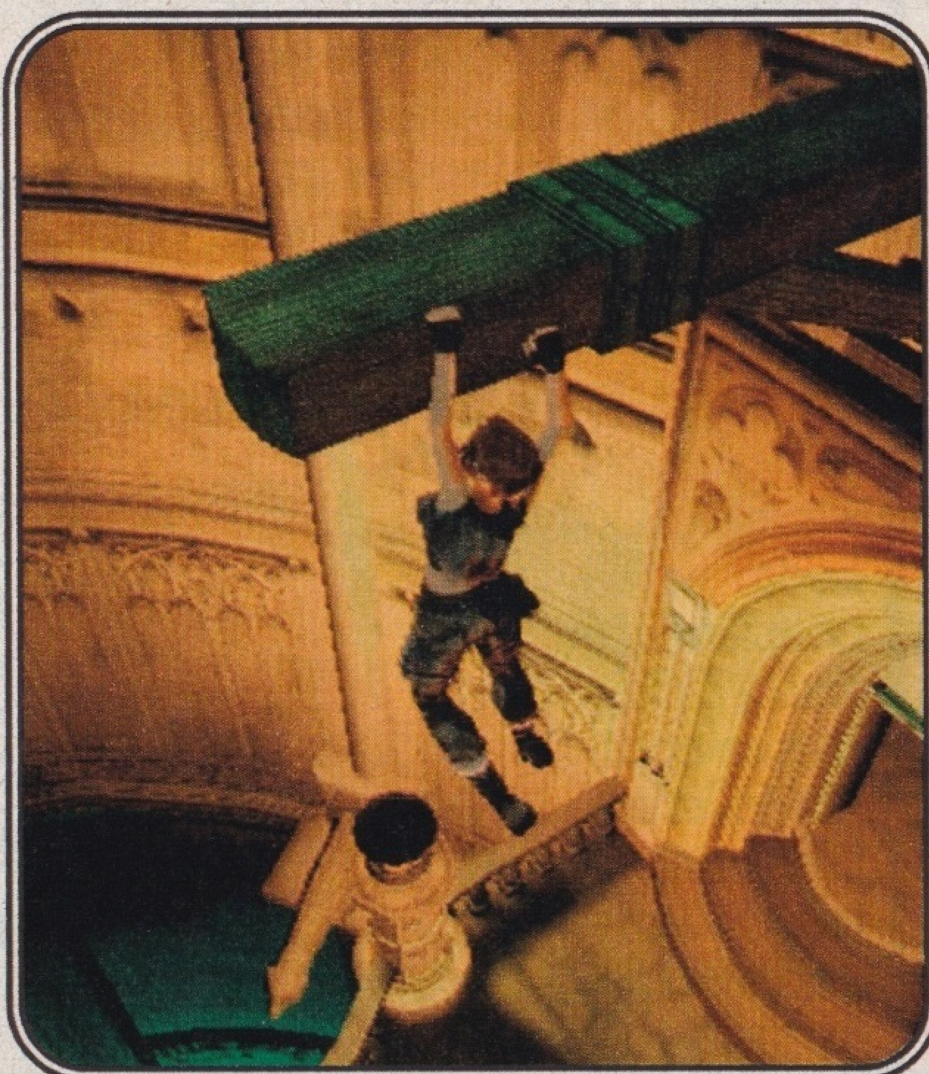
Kamera zwabi drugiego strażnika. Ukryj się po lewej stronie i zastrzel go. Wyjście z tego poziomu znajdziesz po prawej, obok tablicy. Drzwi ustąpią pod wpływem karty magnetycznej Carvier. Zejdź na dół. U stóp schodów przejdź przez kolejne drzwi, w lewo i przez magazyn, potem w prawo, i w dół po schodach. Jeśli nic nie pomyliłeś, powinieneś stać teraz przed niebieskimi, metalowymi drzwiami.

Wykopaliska

Omiń ogrodzony teren po prawej. Z przyczepy wytoczy się nocny stróż, którego pokonasz z lekkością i finezją. Wejdź do przyczepy i użyj przełącznika – spowoduje to uruchomienie systemu wentylacyjnego, a także dwóch innych, niemniej złowieszczych aparatur. Opuść przyczepę i idź w prawo, w stronę namiotu. Tam czeka kolejny strażnik. Potem idź przez stalowe drzwi po prawej.

Skorzystaj z maszyny rentgenowskiej – z jej pomocą możesz dostrzec zakopane przedmioty i kości leżące pod ziemią. U góry ekranu znajdziesz Pierwszy Antyczny Symbol. Aby odejść od maszyny, musisz... uklęknąć (ha! kolejny podstępny trik ludzi z Eidos!). Nie zapomnij porwać wydruku, który pojawi się po lewej stronie biurka. W drugiej przyczepie znajdziesz wydruk Drugiego Antycznego Symbolu. Gdy będziesz wychodzić na zewnątrz, rzuci się na ciebie strażnik.

Omiń płot i idź w stronę miejsca, z którego wyruszyłeś. W ogrodzeniu będzie przerwa, zaś obok znajdziesz prowadzącą na dół drabinę. Złaź na sam dół. Potem musisz wspiąć się po pogruchotanej ścianie i udać się na wyższą półkę. Tam podejdź pod samą krawędź, podskocz i uchwyć się kamiennego łuku. Trawersuj, aż będziesz w stanie wspiąć się na małą, drewnianą platformę. Stamtąd już



prosta droga na kładkę – mniej więcej na środku tejże skręć w lewo i użyj przełącznika. Teraz znajdź odpowiednie miejsce, z którego będziesz mógł bezpiecznie opuścić się na platformę windy. W tym momencie najbardziej interesuje cię zamek, na który składają się cztery ruchome koła i tyle samo dźwigni w funkcji przełączników.

Aby móc opuścić ten poziom, musisz tak manipulować kołami i czterema wajchami, aby ustawić w odpowiedniej kolejności cztery Antyczne Symbole (ich sekwencję widzisz w obramowaniu po lewej stronie koła). Podobno pewne wskazówki można znaleźć w pamiętniku Von Croya... Generalnie, metoda jest następująca – wybierasz symbol, kręcisz odpowiednim kołem, żeby ustawić go w obramowaniu, po czym ciągniesz za odpowiednią wajchę, żeby go zablokować. Na zewnętrznym kole powinien pojawić się półksiężyc, a ty powinieneś użyć pierwszej wajchy z lewej. Potem ustaw Pierwszy Antyczny Symbol i przestaw drugą wajchę od lewej. Trzecia wajcha od lewej (ach, to już druga od prawej!) zablokuje Drugi Antyczny Symbol. Wreszcie przekręć wewnętrznym kołem, aby w obramowaniu pojawił się symbol skorpiona i – tak jak w pozostałych przypadkach – pociągnij za wajchę. Otwartym przejściem opuścisz ten niegościnny poziom...

Do głównej sali prowadzi krótki korytarz z czterema pojemnikami. Zbiorniki zdobią symbole żywiołów: Ogień, Ziemia, Powietrze i Woda. W tej sekcji musisz odnaleźć cztery kryształy odpowiadające wspomnianym żywiołom.

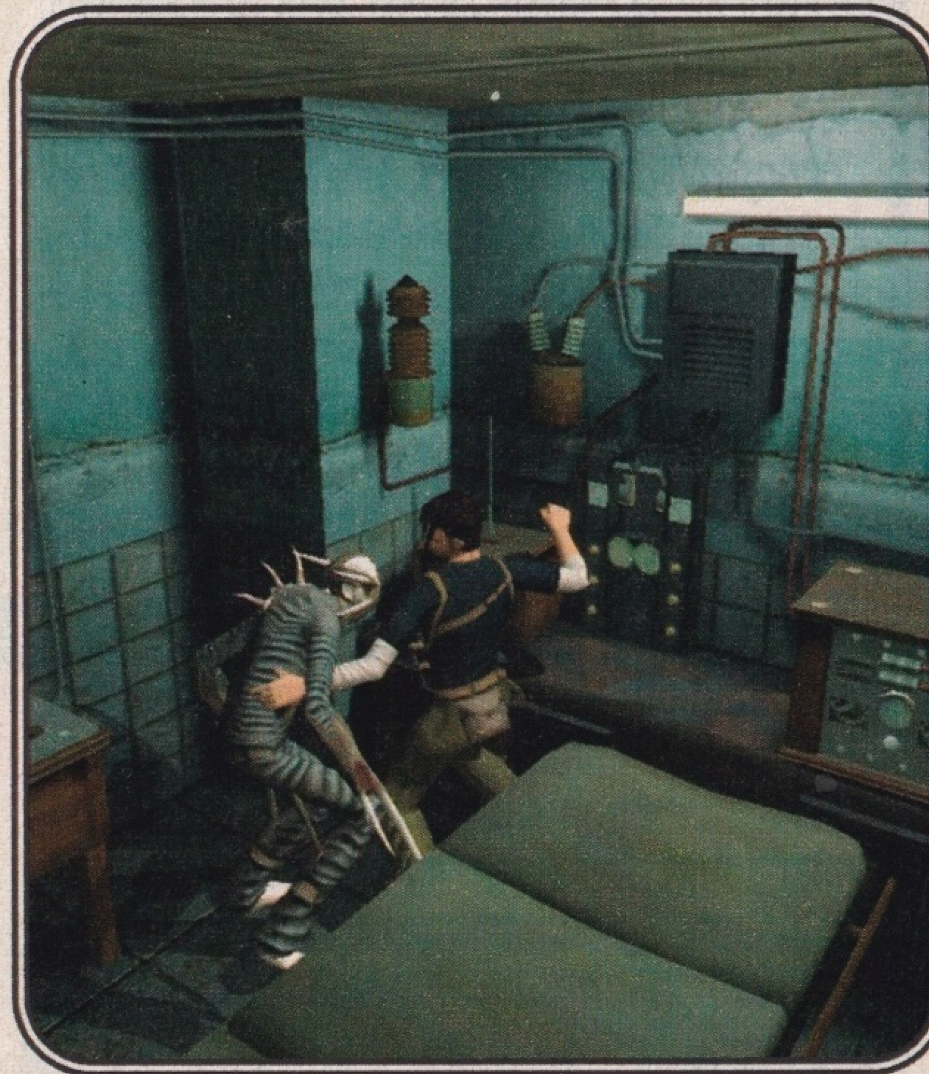
W wielkim pomieszczeniu z mozaiką jest jeden nieumarły rycerz, ale możesz go zignorować. Na środku mozaiki znajdują się cztery przyciski, oznaczone symbolami, które widziałeś w poprzednim pomieszczeniu. Naciśnięcie jednego z przycisków otworzy jeden z czterech trzydrzwiowych zestawów przejść. Pod każdymi drzwiami mieści się klapa i wajcha. Schemat jest taki, że pociągnięcie właściwej dźwigni spowoduje otwarcie przejścia do nowej sali – dwie pozostałe przenoszą Larę do nabitych pułapkami podziemi. Podczas tego poziomu musisz odwiedzić wszystkie pięć sal, zalecam więc załatwienie w pierwszej kolejności kwestii symboli.

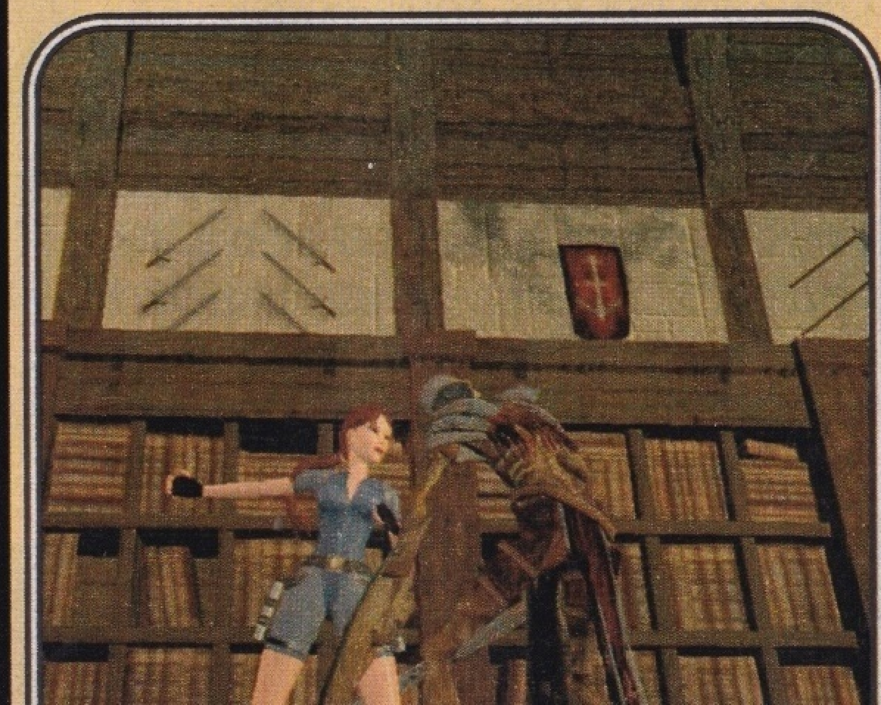
To, w jakiej kolejności uporasz się z symbolami, zależy tylko od ciebie. Nadepnij przycisk w podłodze i z trójki drzwi zawsze wybieraj te z zielonkawą klapą. Schemat jest zresztą następujący (nazwy elementów podaję zgodnie

Pradawne Grobowce

Na tym poziomie natkniesz się na kilka upierdliwych nietoperzy, które będziesz musiał postać do piachu. Wejdź do zielonego tunelu, idź do końca. Podejdź do krawędzi dziury, zwieś się i zleź po połupanej ścianie na małą, zieloną półkę poniżej. Podejdź do krawędzi i przeskocz na drugą stronę. Wskocz do jamy i idź przed siebie, aż dojdziesz do dziury w podłodze. Opuść się na kładkę poniżej, a stamtąd na ziemię. Idź tunelem do zerwanego mostu.

Weź rozbieg i przeskocz na drugą stronę. W pokoju naprzeciw natkniesz się na bandaże do wzięcia i nietoperza do zabicia. Gdy wrócisz nad most, spójrz w prawo. Musisz odpowiednio się rozpędzić i wykonać skok na małą półkę, na której NIE MA gargulca. Gdy będziesz już na górze, skręć w lewo i dojdź do krawędzi. Wyskocz i złap się półki bez gargulca. Podciągnij się, podejdź do frontu półki, opuść się i przeciągnij na drugą stronę. Już możesz opuścić się na dół. Staniesz na środku nowej platformy. Opuść się na krawędzi i zleź po ścianie na kładkę niżej. Teraz złap się





ściany i przeciągaj w lewo, dookoła, aż będziesz mógł opuścić się na kolejną półkę. Stamtąd zeskocz na drewnianą kładkę i pociągnij wajchę – pojawi się pierwszy zestaw półek.

Warto przejść w tym momencie w tryb chodzenia. Przeskocz na pierwszą półkę krótkim skokiem, normalnym skokiem dostaniesz się na półkę drugą, zaś krawędzi trzeciej będziesz już musiał się uchwycić. Gdy już wciągniesz się na górę, krótki skok na czwartą półkę i stamtąd możesz już bezpiecznie opuścić się na dół, na kolejną... półkę. Odwróć się o 180 stopni i zeskocz na szóstą. Teraz możesz już bezpiecznie opaść na ziemię.

Na dole jest nieumarły rycerz, którego nie możesz zabić. Przebiegnij przez pomieszczenie i wpełznij do oświetlonego otworu. Pociągnij za wajchę, aby w sali głównej pojawiło się więcej półek. Gdy wpełzniesz z powrotem do sali z nieumarłym rycerzem, pobiegnij w lewo i podciągnij się na najniższej półce. Warto powrócić w tryb chodzenia. Druga i trzecia półka nie powinny stanowić problemu, zaś krawędzi czwartej będziesz musiał mocno się złapać. Gdy będziesz już na szóstej półce, zrób zwrot o 180% i wyskocz w kierunku siódmej półki. Gdy będziesz już na samej górze, podejdź do ściany i podciągnij się do małej salki. Czeka tam na ciebie wajcha.

Ostrożnie opuść się na ziemię i biegnij do świeżo otwartego przejścia. Tunelem idź odważnie do rozwidlenia. Wtedy skręć w prawo i wyważ kopniakiem drzwi. Po drugiej stronie będzie amunicja. Idź na drugi koniec tunelu i wykop kolejne drzwi.

Teraz musisz uważać. Przejdź przez pierwszy pokoik. Kiedy brama za tobą opadnie, pociągnij dźwignię po prawej stronie. Spowoduje to otwarcie na jakieś dziesięć sekund bramy po drugiej stronie sali. Jeżeli jeszcze nie zapisałeś stanu gry, to teraz jest bardzo dobry moment. Odwróć się w lewo i biegnij przed siebie. Na twojej drodze pojawią się pułapki z kolcami, nad którymi będziesz musiał zgrabnie przeskakiwać. W sali za pułapkami skręć w lewo. Potem jeszcze tylko musisz otworzyć drzwi i przechodzisz do następnego poziomu.

Oblężenie

Wbiegnij po schodach. Skręć w lewo, potem wyżej po następnych schodach. Leć na górę, podczas gdy ludzie Gundersona rozpoczną infiltrację budynku. Podejdź pod drzwi, przez które przesącza się zabójczy gaz. Musisz teraz zdobyć jedną z masek, które pokazywane są w przerywniku filmowym. Szybko przebiegnij przez następną galerię. Po drodze natkniesz się na pewno na zsuwającego się po linie komandosa. Na końcu sali skręć w lewo i przejdź drzwiami. Zabij komandosa na klatce schodowej i podnieś kolejny magazynek. Teraz schodami na górę i przez drzwi, prosto na antyterrorystę w holu. Pierwsze drzwi po prawej stronie prowadzą do laboratorium. Przeszklony pokój na końcu tegoż zawiera respiratory. Załóż jeden z nich. Teraz Lara może już oddychać swobodnie, powinna też zyskać umiejętność sprintu.

Wyjdź z laboratorium. Wróć schodami w dół, do holu, z którego przyszedłeś. W następnej galerii pojawi się kolejny terminator na linie. Po walce wejdź do kolejnej galerii i przygotuj się na kilka minut przerywników fabularnych. Ten poziom masz już z głowy.



z oryginałem, aby uniknąć zamieszania): Breath of Hades (symbol Powietrza, dźwignia po prawej); Neptune's Hall (symbol Wody, dźwignia po lewej); Wrath of the Beast (symbol Ziemi, dźwignia środkowa); Sanctuary of the Flame (symbol Ognia, dźwignia po prawej).

Gdy zbierzesz już wszystkie kryształy, znieś je do krótkiego korytarza i umieść we właściwych pojemnikach. Niżej otwarte zostaną drzwi. Wróć do głównej sali i nastąp na symbol Ziemi. Pociągnij którąś z „niewłaściwych" dźwigni, aby spaść do najeżonych pułapkami podziemi. Idź cały czas przed siebie. Przejdź przez drzwi i zleź kręconymi schodami do małego pokoju, gdzie znajdziesz... kolejną wajchę. Przeciągnij ją i biegnij dalej na dół.

Teraz idź drewnianą kładką na lewo. Przekręć kołowrót obok symbolu Powietrza i idź w okolice środka pokoju. Jeśli dobrze się rozpędzisz, wskoczysz na zielonkawą platformę, która otacza maszynę. Obejdź machinę i wyskocz, aby złapać się łańcucha, po którym przeciągniesz się na drugą stronę. Kiedy dotrzesz do kładki, będziesz mógł opuścić się, zająć wspinaczką po drabinie po lewej. Na końcu przekręcisz kołowrot przy symbolu Wody. Wracaj na zieloną platformę i zwróć się lewo. Rozpędź się i wskocz na drewnianą półeczkę. Bardziej oświetlona drabina powiedzie cię na górę, gdzie znajdziesz kolejny kołowrót. Pozostaje powrót na zieloną platformę i przekręcenie ostatniego z kołowrotów. Klatka powinna zostać otwarta.

Kiedy zaczną śmigać zabójcze ostrza, cofnij się i zeskocz z platformy. Odwróć się ostrożnie o sto osiemdziesiąt stopni i oddalaj się od środka sali. Po lewej znajdziesz drabinę, po której wdrapiesz się na górę. Później kawałek do przodu i kolejną drabiną wyżej. Wejdź po schodach na górę i pociągnij za wajchę. Teraz po kręconych schodach do piwnicy.

Tutaj musisz przebić się do windy po drugiej stronie. Windą wjedziesz do głównej sali – są w niej poruszające się filary. Podbiegnij do najniższego z nich i złap się jego krawędzi, gdy będzie w swoim najniższym położeniu. Podciągnij się na górę i ze skraju kolumny przeskocz na następną, kiedy oba filary będą znajdowały się w swoich najwyższych położeniach. Powtarzaj tak, aż dotrzesz do piątej kolumny. Z niej doskoczysz do metalowego pierścienia, którego będziesz musiał się złapać.

Sala żywiołów

Z poziomu pierścienia będziesz musiał dostać się na schody po drugiej stronie sali. Po drodze uważaj na nieumarłych rycerzy. Twoim głównym celem są schody. Gdy wejdziesz na górę, spotkasz kolejnych rycerzy. Zignoruj ich i znajdź kawałek ściany, po którym możesz wspiąć się na półkę z dźwignią. Kiedy ją pociągniesz, otworzy się brama przy schodach, którymi przed chwilą wszedłeś.

Zleź po ścianie na dół i leć do bramy, którą przed chwilą otworzyłeś. To, czego dokonasz za chwilę, może być trudne, więc warto, abyś zapisał stan gry. Odśwież siły Lary na półce z dźwignią i wspinaj się na samą górę, aż do sklepienia. Gdy Lara już się obróci twarzą do pomieszczenia, przesuń się w lewo/w przód, aby dotrzeć na małą półkę. Tutaj możesz odzyskać siły i zapisać stan gry. Idź przed siebie. W ten sposób powinieneś dotrzeć na dach – kiedy Lara będzie już opadała z sił, przesuń się trochę na lewo, a powinieneś móc spaść w bezpiecznym miejscu.

Gdy dotrzesz do bramy, ta powinna otworzyć się automatycznie. Idź holem do następnych drzwi, a potem po schodach. Teraz czeka cię starcie z upiorem. Żeby nie było zbyt łatwo – malowidło, które musisz zdobyć, jest losowo przenoszone z posągu na posąg (ten, który dzierży akurat malowidło, emituje błękitne światło). Obraz możesz zabrać tylko wtedy, gdy duch jest ogłuszony. Warto wiedzieć, że upiór zdaje się mniej szkodzić Larze, kiedy ta kuca. Przykucnij i ogłusz strażnika. Gdy tego dokonasz, pędź po malowidło. Kiedy je złapiesz, ponownie kucnij. Powinno się udać.

Biegnij do wyjścia, po schodach na dół, a potem korytarzem, który zalany jest wodą. Musisz dostać się na przeciwległy koniec zatopionej sali – wtedy pojawi się jeszcze więcej wody. Płyń do otworu w suficie i do jaskini. Płyń cały czas do światła. Na jednej z półek znajdziesz bandaże. Po kilku wdechach zanurkuj znowu i wpłyń do dziury na niewielką, zieloną półkę. Poznajesz to miejsce? Tędy dostałeś się na ten poziom. Przepłyń tunelem i kieruj się na górę. Stalowymi drzwiami po prawej stronie wydostaniesz się z tego poziomu.

Mieszkanie Wernera



Ten poziom rozpoczynasz bez broni, wciąż jednak posiadasz zgromadzoną dotychczas amunicję i wszelkie mutacje apteczek. A twój zabójca nieubłaganie się zbliża. Mieszkanie Von Corya to trochę obraz nędzy i rozpaczy. Proponuję następujące rozwiązanie. Wpierw zabierasz przedmiot o złowieszczej nazwie Jackal Walking Stick, potem przeszukujesz dokładnie okolicę i zbierasz, co możesz. W biurku znajdziesz informacje o Lux Veritatis i Sangylph. Nie idź jednak jeszcze do foyer – Cleaner pozostawił tam ładunki wybuchowe. Wykop drewniane drzwiczki – wkrótce będziesz potrzebował bowiem dodatkowej siły, którą właśnie zyskałeś. Tylnymi schodami wejdziesz do łazienki, z której wyniesiesz amunicję i niewielką apteczkę. Teraz dostań się do sypialni, którą także powinieneś dokładnie przeszukać. Teraz kręconymi schodami do kuchni. Obejdź stół. Pozostaje już tylko zapisać stan gry i zabrać giwerę RIGG 09.

Przez otwarte drzwi wpadnie Cleaner i zacznie uskuteczniać piekło na ziemi. Ostrzeliwuj się. Gdy zadasz zabójcy trochę ran, wycofa się do holu. Powinieneś za nim pobiec, naprawdę.

W korytarzach zamontowane zostały promienie laserowe. Skręć w prawo i biegnij do końca korytarza, po czym przebij się przez czerwone drzwi. Po lewej będą kolejne lasery. Wróć do głównego holu i przejdź otwartymi drzwiami po prawej. Chwilę później do pomieszczenia powinien wbić się Cleaner. Ruszaj jego śladem, zabierając po drodze batonik i giwerę Cleanera. Kolejne lasery w korytarzu zmuszają cię do przypełznięcia (podczas kucania wejdź w tryb skradania się). Kiedy skręcisz za rogiem, powinny zacząć wybuchać bomby. Zeskocz w bezpieczne miejsce po prawej, potem przeskocz przerwę w schodach. Ogień uniemożliwia wejście do holu, toteż opuść się na parter. Ze stołu zabierz apteczkę i nie zapomnij o amunicji pod schodami.

Wskocz na schody i stań w rogu, aby mieć dobry ogląd sytuacji. Morderca znajduje się na końcu korytarza i gdy podejdziesz do niego zbyt blisko, zacznie do ciebie strzelać. Po drodze będziesz mijać kolejne stanowiska zintegrowane z ładunkami wybuchowymi. Po uruchomieniu pierwszych nie będzie już odwrotu. W miarę możliwości kryj się za czym tylko będziesz mógł i leć przez cały czas do przodu. Dopiero przy ostatnim przejściu po prawej wyjmij broń.

Scena zbrodni



Na początku sprawdź dokładnie notatnik Wernera. Znajdziesz tam kilka wzmianek na temat handlarza i piątego malowidła. Gdy już uporasz się z notatkami, podejdź do czerwonego samochodu i porozmawiaj z Luddickiem. Bądź uprzejmy, a wydobędziesz z dziennikarza więcej informacji. Co więcej – facet może obiecać ci przepustkę do Strahov. Umawiasz się godzinkę później. Na razie idź uliczką nieopodal czerwonego samochodu i na jej końcu ucisz policjanta. Zabierz porzucony przez niego młotek.

Przejdź przez plac do budynku Vasileya – to ten oblepiony żółtą, policyjną taśmą. Wejdź w uliczkę po prawej stronie domu i przygotuj się na starcie z trzema psami. Idź przed siebie, aż dojdziesz do klapy z tyłu domu. Rozwal jej zamek młotkiem i wskakuj do środka. Idź tunelem do zalanej części, po czym skręć w prawo i przejdź przez dziurę w ścianie do piwnicy Vasileya. Teraz już tylko przez drzwi i po schodach na górę. W mieszkaniu denata znajdziesz Baoucharda, którego Lara ogłuszy i dokładnie przeszuka – teraz twoja misja polega na zlokalizowaniu Skarbca Trofeów, jednej z ostatnich twierdz Lux Vertitatis. Wpierw jednak trzeba przeszukać mieszkanie Vasileya.

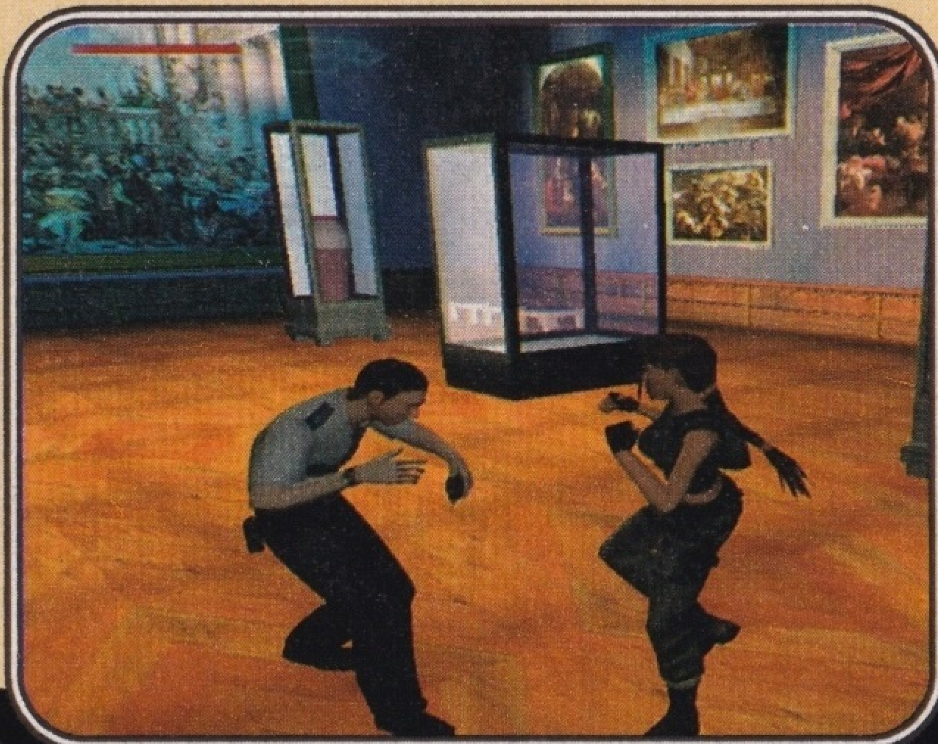
Drewnianymi drzwiami przejdziesz do pokoju dziennego. Wejdź kręconymi schodami na górę i przesuń znalezioną tam szafkę, aby zyskać trochę siły w rękach. Teraz już możesz wspiąć się na rusztowanie, z którego przeskoczysz blisko okna. Pociągnij dwa razy za łańcuch aby przesunąć szafkę piętro niżej (!), co umożliwi ci zabranie stamtąd apteczki. Z rozbiegu wskoczysz na rusztowanie po drugiej stronie okna, dzięki czemu zyskasz dostęp do drugiego łańcucha (ten z kolei pociągnąć musisz czterokrotnie). Zleź z rusztowania i zejdź po schodach piętro niżej. Zabierz apteczkę zza szafki i podejdź do zegara, który widziałeś w przerywniku przed chwilą. Ustaw na nim godzinę trzecią i wciśnij Enter. To powinno wywołać ukrytą klatkę schodową.

Zejdź do sekretnego pokoju w piwnicy. Przyjrzyj się czterem gablotom, po czym zabierz z podłogi obok biurka przedmiot o nazwie Vasiley Full Fax. Przyjrzyj się dokładnie znalezisku, a uzyskasz kod (31597) do cyferblatu za biurkiem. Jeśli wpiszesz go poprawnie, zostaniesz szczęśliwym posiadaczem grawerunku. Wracaj na górę i wyjdź przez drzwi przy biurku. Bouchard zniknął! Jego ciało znajdziesz w szafie, a przy nim klucz do piwnicy. Teraz już możesz otworzyć czerwone drzwi. Wyjdź na górę – Luddick przekaże ci podstawową przepustkę do Strahov i sprzeda karabinek Viper.

Twierdza Strahov

Podejdź do wielkich, stalowych drzwi z grafiką. Czas na przerywnik filmowy, podczas którego ujrzysz wielki magnes zbliżający się, aby podnieść jeden z pojemników. Wdrap się na pojedynczą skrzynię po lewej, podejdź do brzegu przy dwóch skrzyniach i wybij się, aby złapać się krawędzi. Podciągnij się, a kiedy magnes opuści skrzynię miedzy dwa pojemniki po drugiej stronie pomieszczenia, weź rozbieg i wskocz na niego. Tak dostaniesz się na drugą stronę. Gdy twoja przejażdżka na skrzyni dobiegnie końca, poczekaj, aż strażnicy będą zwróceni w drugą stronę. Ostrożnie opuść się na ziemię i dojdź do miejsca, gdzie pod drabiną złożone zostały skrzynie. Wdrap się na górę i wskocz na drabinę. Na wyższym poziomie przejdź w prawy róg pomieszczenia, przeskakując po drodze dziurę w podłodze. Potem przejdź przez zielone drzwi, a gdy będzie trzeba, skorzystaj z karty, którą dostałeś od Luddicka.

Ostrożnie wejdź do środka. Obok drzwi, którymi właśnie wszedłeś, powinna znajdować się drabina. Kiedy wejdziesz mniej więcej na połowę jej wysokości, spostrzeżesz strażnika w pokoju na górze. Kiedy odsunie się od drzwi, wniknij do pomieszczenia i przejdź w tryb skradania się. Zajdź wroga od tyłu i spraw, aby przestał oddychać. Zabierz opuszczony przez typa magazynek i pociągnij za wajchę – otworzy to drzwi do kontrolki dźwigu. Zejdź po drabinie na dół – na lewo jest



dziura w podłodze i drabina, którą na razie nie schodź. Przejdź na drugą stronę i wdrap się po drabinie. Na szczycie idź w lewo i kieruj się do drzwi kontrolki dźwigu.

Wracaj do długiej drabiny, stamtąd w dół – musisz dojść do drabiny, którą jeszcze chwilę temu miałeś nie schodzić. Na dole powinieneś przejść przez pomieszczenie i otworzyć zielone drzwi. W kolejnym pomieszczeniu nie możesz otworzyć drzwi po lewej (są pod prądem), ale podejście do nich uaktywni nowy wpis w dzienniku Wernera. Na prawo od drzwi, którymi wszedłeś, jest kilka skrzyń, którymi możesz manipulować. Za nimi znajduje się płot z drutem kolczastym i psami. Lara dostrzeże rurę, po której mogłaby przedostać się na drugą stronę, lecz w tym momencie będzie jeszcze za słaba, aby tego dokonać. Pamiętaj, żeby nie wchodzić na najwyższą ze skrzyń, gdyż może zaowocować to poparzeniem parą. Musisz zakręcić pewien kran.



Zwróć się w stronę ogrodzenia i skrzyń. Ze skrzynek musisz zbudować prowizoryczną piramidę. Możesz już wracać do dwóch skrzyń, które znajdują się obok drzwi pod napięciem. Przesuń je jak najdalej przed siebie i za ich pomocą wdrap się do wentylatora. Przekręć kołowrót, aby zatrzymać wydobywanie się pary. Wracaj do prowizorycznej piramidy. Teraz Lara może złapać się poziomej rury pod sufitem i przeleźć nad płotem z drutem kolczastym. Gdy opuścisz się na ziemię, pozabijaj psy. Przy ścianie po prawej jest drabina – wdrap się na górę i pociągnij

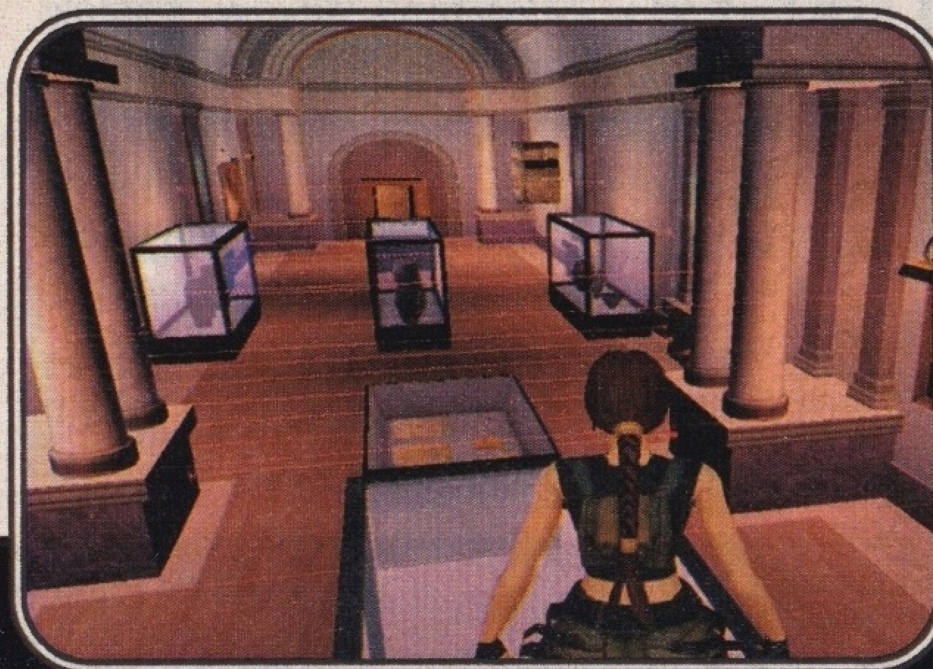
Laboratoria

Wejdź do szklarni. Zejdź po schodkach w dół i porozmawiaj z mężczyzną przy fontannie. Po zakończeniu filmiku wejdź do fontanny i pociągnij niebieskiego gargulca, aby otworzyć tajne przejście. Wejdź po drabinie, zbierz amunicję i użyj przełącznika, aby otworzyć wyjście. Opuść się i wróć do szklarni. Wejdź po schodach do luku powietrznego. Wciśnij guzik i przejdź przez następne drzwi.

Z jednego z inkubatorów uwolnił się mutant i zbiera się do ucieczki. Jeśli go zastrzelisz, w pomieszczeniu pojawi się jeszcze sześciu takich samych. Możesz z nimi walczyć, ale jeśli zależy ci na zachowaniu amunicji i zdrowia – nie strzelaj do uciekiniera. Drzwi na końcu pomieszczenia nie mają zamiaru się otworzyć. Zanim jednak zaczniesz rozmyślać nad alternatywną drogą wyjścia, pozbieraj trochę użytecznych przedmiotów. Idź w lewy róg pomieszczenia i wejdź na półkę, którą dostaniesz się na środek ściany. Musisz uchwycić się srebrnej rynny i wdrapać po niej na wąską platformę. Włącz tryb chodzenia, po czym udaj się w prawo. Przekręć pierwszy niebieski zawór i idź na drugą stronę kładki. Kiedy dojdziesz do pokruszonej części, idź jak najbliżej krawędzi i dopiero wtedy wykonaj skok. Dojdziesz do drugiego niebieskiego zaworu, który także powinieneś przekręcić. Otworzy to klapę na dnie pojemnika, z którego niedawno wyskoczył mutant. Wskocz tam.

Trochę się zamoczysz, ale nie przejmuj się. Wyjdź z pierwszego basenu i idź przejściem do pochyłości nad następnym zbiornikiem. Zsuń się po rampie i wyskocz na jej końcu, aby złapać się drabiny naprzeciwko. Podciągnij się i zabierz małą apteczkę. Przejdź przez drzwi, miń zaparowany hol i przejdź przez kolejne drzwi. Będzie tam strażnik. Wdrap się po porośniętej bluszczem ścianie na półkę powyżej kładki. Dzięki drabinie dostaniesz się na wyższą kładkę. Tam użyj przełącznika, aby przesunąć niewielką platformę bliżej odległego końca sali. Opadnij na kładkę. Wejdź na półpiętro i zejdź po drugiej stronie, stąd przeskocz na wielką rurę. Znajdziesz tam magazynek do zabrania i zawór do przekręcenia. To zatrzyma parę buchającą z pękniętego przewodu naprzeciwko. Wracaj na kładkę. Teraz po schodach na piętro, po czym w lewo do pogruchotanej części kładki. Przeskocz na drugą stronę i wejdź po drabinie na górę. Zejdź po drabinie i przejdź kładką pod drugą ścianę. Stamtąd na wąską półkę, z której z łatwością przemkniesz na drugą stronę, a stamtąd już szybko, po rurze na górę. U szczytu złap się półki po lewej stronie i podciągnij się do góry.

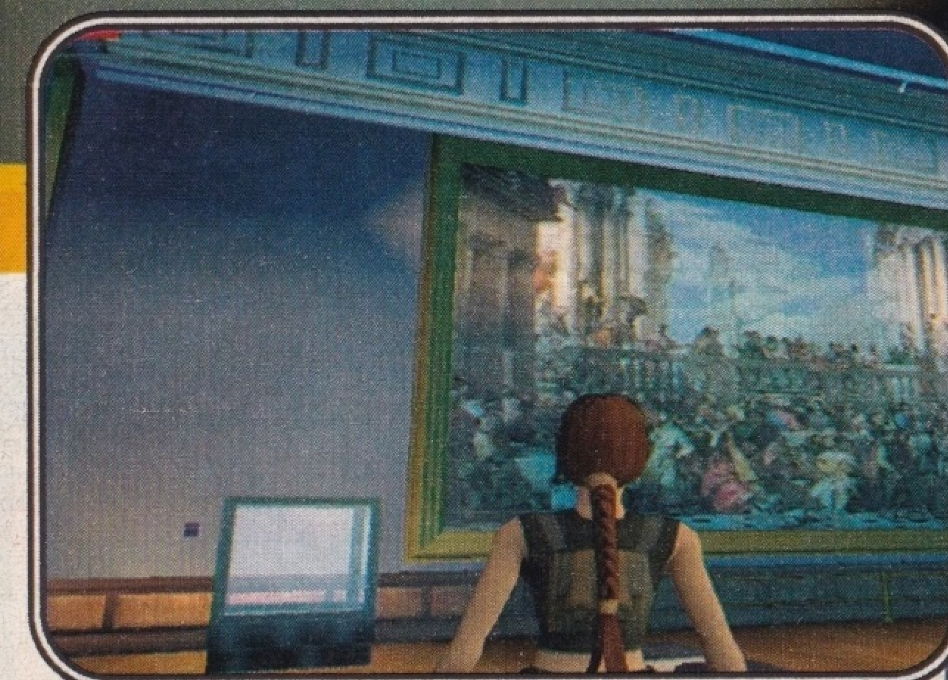
Czas na zwiększenie poziomu trudności. Idź w okolicę, gdzie ścianę porasta bluszcz. Wyskocz w górę i złap się krzaków – będziesz miał wówczas nieco więcej czasu na manewry. Wciskaj cały czas klawisz „do przodu", a Lara wdrapie się na górę. Kiedy dotrzesz do stalowej belki stropowej, skręć w prawo i przesuń się jeszcze kawałek do przodu, a Lara powinna znaleźć się nad platformą, którą sprowadziłeś tu wcześniej. Przejdź przez



kładkę i zejdź na dół po dwóch drabinach – powinieneś dotrzeć do niebieskich drzwi z przyciskiem. Wciśnij go, aby otworzyć śluzę powietrzną. Wejdź do środka i wciśnij żółty przełącznik – otworzą się kolejne drzwi. Teraz w prawo i w dół po drabinie. Potem leć do podniesionej kładki. Idź po schodach na górę, do zaworów. Odsuń od ściany stół, aby dowiedzieć się, jaka mieszanka jest niewłaściwa dla roślin. Właśnie tę mieszankę teraz sporządzisz, przekręcając (licząc od lewej) pierwszy, drugi i czwarty kołowrót. Jeszcze tylko pociągnij za wajchę po prawej, a gigantyczna winorośl przestanie istnieć.

Zabij strażnika i zabierz jego kartę dostępu. Podejdź do roślin na środku pomieszczenia i wdrap się na górę po niższej ściance – po drabinie zaś dostaniesz się na kładkę wyżej. Wejdź dwa piętra wyżej, gdzie powinieneś natknąć się na zestaw bloków, które umożliwią ci przeskoczenie na drugą stronę. Gdy doskoczysz do kładki, pójdź w lewo. Lara stwierdzi, że jest za słaba, aby przeskoczyć na drugą kładkę, więc skręć w lewo. Otwórz niebieskie drzwi, wróć mijając wielkie drzewo i idź w stronę odległej ściany. Podążaj kładką w lewo, aż dojdziesz do przerwy – teraz musisz rozpędzić się i złapać przeciwległej krawędzi. Wracaj, skąd przyszedłeś.

Skoro Lara jest już mocniejsza, wróć do miejsca, gdzie jeszcze niedawno nie mogło być mowy o skoku. Zwróć się twarzą w kierunku przepaści (!) i weź porządny rozbieg, wyskocz, po czym złap się krawędzi i podciągnij na górę. Teraz w lewo i po schodach na poziom piąty. Potem po porośniętym bluszczem palu przedostań się nieco na prawo i podciągnij na poziom szósty. Idź przed siebie

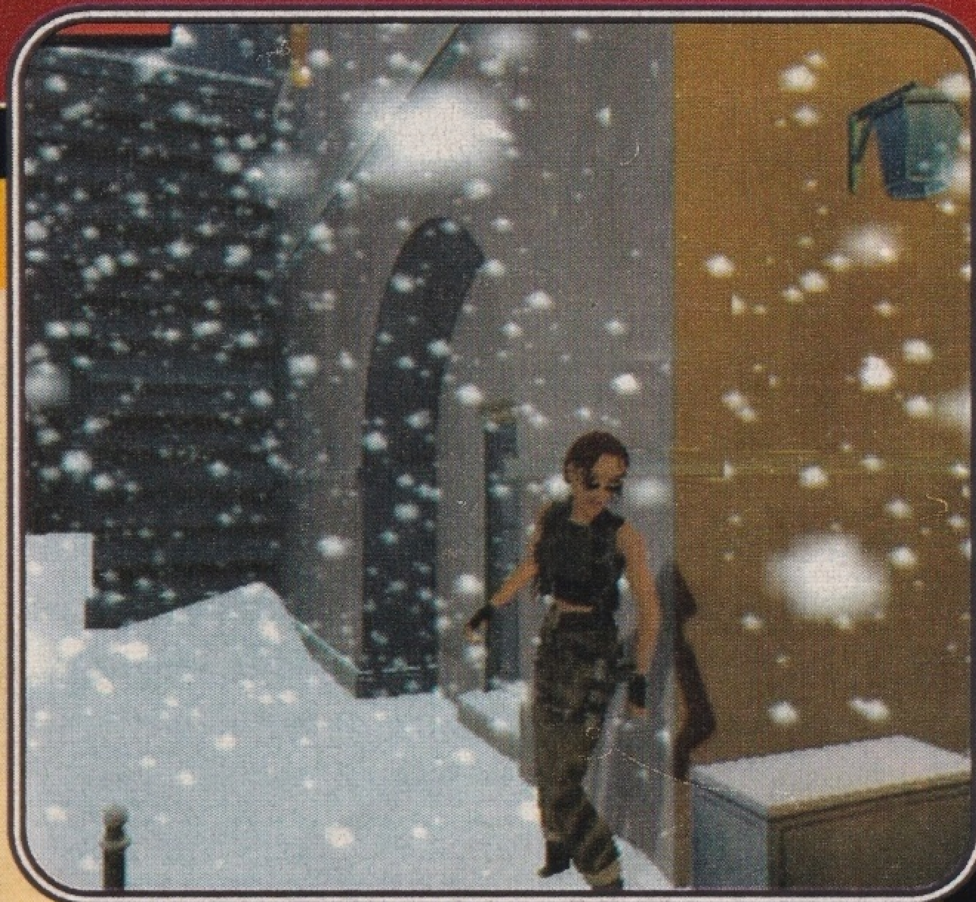


i zabierz kartę dostępu trupowi leżącemu przy roślince. Teraz wracaj na poziom piąty, potem na drugi koniec kładki i po schodach w dół – aż miejsce, gdzie wykonywałeś najdłuższy skok życia, znajdzie się po prawej Lary. Zwieś się z krawędzi kładki i trawersuj w prawo. Potem po bluszczu na ceglanej ścianie zleź na dół, ku schodom. Tam zabij strażnika i zabierz jego kartę dostępu. Wróć po schodach na dół i przejdź kładką w kierunku szklarni. Na końcu ścieżki leży magazynek. Zejdź po zniszczonej drabinie na dół. Z trzema kartami w kieszeni idź w prawy, daleki róg pomieszczenia. Użyj trzech kart na trzech licznikach.

Tutaj wszędzie jest trujący gaz! Musisz poruszać się bardzo sprawnie. Oto, jak załatwić wszystko na medal – obok ściany po prawej, przed małym basenem, oraz w odległym, lewym rogu znajdują się zasobniki z amunicją, które warto porwać. Wskocz do wody i przepłyń do nieodległego pomieszczenia. Tam przesuń skrzynię pod dziurę w kładce powyżej i podciągnij się na górę. W szafkach znajdziesz bandaże i tabletki. Wracaj do pokoju z gazem, a stamtąd schodami na górę. Później kładką na jej drugi koniec. Wejdź do pierwszego z luków i wciśnij przycisk, aby móc wyjść po drugiej stronie. Wtedy skręć w lewo i zajrzyj do kolejnego luku. Chwilę później na arenie wydarzeń pojawi się Kurtis Trent.

wajchę, aby odpalić olbrzymie piły. Spowoduje to otwarcie przewodów wentylacyjnych. Wdrap się na belkę powyżej i idź na lewo od dźwigni. Tamtędy idź w stronę pił, skręć w lewo i wdrap się na stalowy przewód. Przejdź nim do końca i zwieś się. Po puszczeniu się wciśnij od razu klawisz akcji, aby Lara złapała się dolnej krawędzi przewodu. W pewnym momencie dotrzesz do końca przewodu. Kiedy strażnik pójdzie sobie w cholerę, wyskocz na zewnątrz. Zabierzesz kolejną kartę magnetyczną. W krótkim holu na lewo od otworu wentylacyjnego znajdują się zamknięte drzwi. Zdobyta przed chwilą przepustka powinna załatwić sprawę – w środku znajdziesz ciało Luddicka i trochę rzeczy do wzięcia. Wróć do głównego korytarza i pójdź w prawo, aż dotrzesz do biura z oknami. Wejdź do środka i zabij strażnika w środku. Nieopodal dwóch strażników posila się drugim śniadaniem.

Po krótkim przerywniku filmowym opuść pomieszczenie kontrolne i wróć do miejsca, gdzie jest bardzo dużo laserów. Wystrzel do gaśnicy na ścianie i lepiej, żebyś w momencie strzału stał w bezpiecznym miejscu, gdyż siła wybuchu będzie raczej znaczna. Gdy już kurz i dym opadną, trzymając się lewej strony korytarza przepełznij (tryb skradania się podczas kucania) pod zabójczymi laserami. Pole siłowe, które dotychczas uniemożliwiało przejście dalej, przestało istnieć. Idź zatem do drzwi, które przez cały ten czas były pod napięciem. Otworzysz je zdobytą niedawno kartą magnetyczną.



Sanatorium

Grasz jako Kurt. Wkrótce czeka cię starcie z potężnym bossem, więc oszczędzaj amunicję. Zejdź szybem windy. Potem drzwiami po lewej. Zabij zmutowane „coś" i udaj się do okratowanej sali. Otwórz drzwi na końcu sali, zabij kolejnego mutanta i idź do holu po prawej. Wejdź do celi. W środku jest facet, z którym musisz zamienić kilka słów.

Kiedy kierowca zakończy swoją opowieść, opuść celę i wciśnij klawisz akcji, aby zbadać drzwi z cyferblatem. Kurtis zdobędzie wówczas kod (06289), którym otworzysz rzeczone wejście. Miń przeszklone biuro, zabij mutanta i wejdź do środka. Teraz idź przez krótki korytarz i pokonaj kolejne kratowane drzwi. W następnym korytarzu czeka na ciebie jeszcze jeden mutant. Zielone drzwi, przez które przejdziesz. Znajdziesz się w zakręcającym korytarzu, który przeszukaj. Potem rampą na końcu korytarza wejdź na górę i przejdź przez kolejne zielone drzwi.

Miń zwłoki żołnierza i wejdź do laboratorium na końcu korytarza. Zabierz amunicję i przepustkę. Wróć do sali jadalnej. Przy drzwiach naprzeciwko jest tabliczka z numerem 38471. Przyda się później. Na razie idź w kąt pokoju za dużą kolumną. Przepustka umożliwi otwarcie drzwi. Wejdź na górę. W komputerze wpisz numer z tabliczki. Gdy to zrobisz, wracaj do sali jadalnej. Potem przez drzwi, które przed chwilą otworzyłeś. Wejdź po schodach na górę, pokonaj kolejne drzwi i skręć w prawo. Czeka cię drastyczna scena w laboratorium.

Po zakończeniu filmu przygotuj się na walkę z mutantem. Idź do wywietrznika, którego klapę bez trudu powinieneś wyważyć. Wpełznij do środka, po czym skieruj się do laboratorium. Wyważ kolejną klapę i idź przed siebie. Raz jeszcze będziesz musiał wybrać wyższy przewód. Przygotuj giwerę i rozwal żółte beczki. Wdrap się tam, gdzie była drabina. Przełącznikiem wyłączysz wiatrak. Stąd tylko kilka kroków do wyjścia z poziomu.

Oddział zamknięty

Ten poziom także rozgrywasz jako Kurtis Trent. Dojdź do kratowanych drzwi i przejdź przez nie. Do komputera nie masz co podchodzić – przecież nie znasz jeszcze kodu. Idź głównym holem w prawo. Aby przedostać się na drugi brzeg zabójczego basenu, zbliż się do ściany po prawej, podejdź jak najbliżej cieczy (krocząc bokiem) i wyskocz w górę, aby uchwycić się wystających ze ściany kabli. Przesuń się na drugą stronę, gdzie będziesz mógł bezpiecznie opaść. Znajdziesz tam magazynek. Kiedy go zabierzesz, możesz wracać do przeszklonego biura z komputerem.

Przy biurze powinieneś skręcić w prawo, aby idąc dalej przed siebie pokonać dwoje drzwi. Za drugim przejściem skręć w prawo i wejdź w drugie drzwi po lewej stronie holu. Powinno to uaktywnić sekwencję filmową, podczas której Kurtis ujrzy na ciele mutanta kod: 17068. Wpisz go na klawiaturze w przeszklonym biurze, po czym wróć do nowo otwartych drzwi. Tam zabierz przepustkę, amunicję i batona czekoladowego. Chwilę później pojawi się kolejny mutant. Kiedy wyjdziesz z pokoiku, skręć w lewo i wrzuć kartę do czytnika, aby otworzyć metalowe drzwi. Z worka z pokoju po prawej zabierz amunicję i idź holem w lewo, w dół rampy. U jej podstawy będziesz musiał przekroczyć kolejne drzwi. Teraz skręć za rogiem po prawej stronie. Na twojej drodze staną mutanty, które będziesz mógł rozwalać po kolei – o ile, oczywiście, będziesz poruszał się powoli. Otwórz drzwi do makabrycznego laboratorium i obejrzyj filmik. Teraz poczekaj chwilę i wejdź do środka. Za tobą powinien wpaść tutaj jeszcze jeden mutant. Kiedy się z nim uporasz, wyjdź z laboratorium i skieruj się do miejsca, gdzie Proto-Nephilim zabił przed chwilą strażnika. Na końcu tego przewodu są schody, którymi zejdziesz na dół. Potem otwórz metalowe drzwi i wejdź do środka. Po drabinie wdrapiesz się górę – musisz dostać się na dach komnaty w centrum pomieszczenia. Stamtąd bez trudu przeskoczysz na zniszczoną kładkę po prawej. Gdy będziesz już na przejściu, pokonaj wyrwę i wejdź do przewodu, którym dostaniesz się do szybu z drabiną. W ten sposób dotrzesz do pokoju z dwoma martwymi strażnikami – jeden z nich jest szczęśliwym posiadaczem batonika, drugi zaś obdarzy cię przepustką. Przycisk w ścianie to twoja droga do wolności. Zapisz stan gry i udaj się do drzwi, obok których zamontowano czytnik kart magnetycznych. W końcu teraz jesteś już posiadaczem takowej karty.

Nadszedł czas na starcie z Proto-Nephilimem. Ta bestia jest uparta i twarda, toteż będziesz musiał posłać ją na ziemię aż cztery razy, zanim wreszcie łaskawie zdecyduje się sczeznąć. W jednym z rogów pomieszczenia jest duża apteczka, w drugim zaś – niewyczerpalne zapasy amunicji. Mogę tylko życzyć powodzenia. Po walce będziesz musiał tylko pociągnąć za jedną dźwignię. W nagrodę dostaniesz filmik.



Badania stanu wód

Lara wraca do akcji! Przycisk otworzy drzwi do pomieszczenia strzeżonego przez automatyczne karabiny. Opuść się na kładkę po lewej. Na kolanach przejdź do otworu w ścianie i przekręć zawór. Pomieszczenie zaleją kłęby pary! Za drugim stanowiskiem karabinów jest rura, po której możesz wspiąć się na górę. Po cienkiej półce przedostaniesz się na prawo, aż wreszcie będziesz mógł opuścić się na półkę naprzeciw otwartego przejścia.

Skręć za rogiem i zejdź po schodach. Wejdź do pokoju, ale uważaj – jest tu jeszcze jeden automatyczny ckm. Wyjmij broń i strzel kilka razy w stronę panelu z mrugającym światełkiem – powinieneś wywołać w ten sposób eksplozję, która zmiecie karabin z powierzchni ziemi. Przełażąc przez skrzynię po lewej, omiń strugę gorącej pary i otwórz niebieskie drzwi. Potem po drabinie i holem w prawo, za róg i na górę, po schodach. Następne drzwi powinny otworzyć się przed tobą automatycznie.

Teraz zejdź na dół po schodach i przejdź kładką w prawo. Ta część basenu ogrodzona jest od reszty zbiornika kratą, więc nie martw się zamieszkującym te wody drapieżnikiem. Wskocz do wody i zanurkuj, skręć w lewo i pociągnij za wajchę. Spowoduje to otwarcie drzwi na powierzchni. Wypłyń na górę, po czym znowu zanurkuj. Tym razem jednak popłyń w prawo – po pewnym czasie będziesz mógł wydostać się na powierzchnię. Zabierz małą apteczkę i użyj żółtego przełącznika, aby otworzyć drzwi. Wracaj do głównej sali. Kładką przedostaniesz się na drugą stronę pomieszczenia – do drzwi, które niedawno otworzyłeś. Następne wejście otworzysz za pomocą przycisku – zyskasz tym samym dostęp do zaparowanego pomieszczenia poniżej. Po prawej znajdziesz przełącznik, którym otworzysz drzwi windy. Jedź na dół. Piętro niżej zeskocz z półki i wyjdź drzwiami naprzeciwko. Masz tutaj jeszcze jedno okienko i wajchę, której przełączenie spowoduje przywrócenie zasilenia obiektu. Wróć do głównej sali. Na górze skręć w prawo i zaciągnij wiadro na szary kwadrat na podłodze. Wciśnij przycisk, a taśmociąg przesunie wiadro na drugą stronę platformy. Ustaw Larę po lewej stronie wiadra i zepchnij je do małej salki po prawej. Przeciągnij wajchę, aby napełnić wiadro. Teraz zaciągnij pełne wiadro na szary kwadrat – dostaniesz za to zwiększenie siły. Wciśnij przełącznik i odstaw wiadro na platformę dźwigu. Zejdź po schodach na dół i wróć na brzeg basenu z kratami. Wdrap się po drabinie do pokoju na górze. Za pomocą kamer ujrzysz dwie wajchy. Wyjdź z pokoju i przejdź kładką w prawo. Po rurach wdrap się na górę, potem w prawo i dalej w górę. Złap się wąskiej półki i przesuwaj w lewo tak długo, aż będziesz mógł opaść na półkę poniżej. Wciśnij guzik i wskocz na platformę, która zawiezie cię na drugą stronę sali. Drzwi otwieraj z pomocą przycisków. Po pojedynku z żołnierzem przeszukaj szafki i wynoś się stąd.

Skręć w prawo i użyj przełącznika w małym pokoju, aby opuścić wiadro do wody. Odwróci to uwagę zmutowanej ryby-giganta, a ty będziesz mógł bezpiecznie wskoczyć do zbiornika wodnego. Pociągnij za wajchę numer jeden, co otworzy pierwszą z dwóch klap na dnie basenu oraz drzwi na przeciwległej ścianie. Wpłyń przez nie i obejrzyj krótki film. Pociągnij za wajchę numer dwa i wpłyń do otworu na dnie zbiornika.

Skarbiec trofeów

Płyniesz podziemnymi tunelami. Skręć za rogiem po lewej i postaraj się nie wbić się na kolce. Po pierwszej pułapce jest rozwidlenie, przy którego sklepieniu można zaczerpnąć powietrza (jeśli zaś popłyniesz w prawo, wyminiesz drugą porcję kolców). Przy drugim rozwidleniu skręć w lewo (tzn. popłyń prosto, jeśli wybrałeś dłuższą drogę przy poprzednim skrzyżowaniu). Na lewo, tuż przed załomem, jest dobrze oświetlony szyb – popłyń tamtędy i ustaw się tak, aby Lara była zwrócona twarzą w stronę pionowej belki. Popłyń korytarzem w prawo, aby zaczerpnąć nieco powietrza przy sklepieniu. Wyjdź na brzeg i zabierz stamtąd bandaże oraz aparat tlenowy. Ten drugi powinien zostać natychmiast użyty.



Jesteś znowu w wodzie. Korytarz zacznie w pewnym momencie zakręcać w prawo i... nagle zakończy się ceglaną ścianą. Na szczęście Lara może ją wykopać. W następnej sali znajdują się posągi przedstawiające dawnych dostojników Lux Veritatis. Na wypadek gdybyś potrzebował powietrza, wiedz, że można przekopać się przez ścianę po drugiej stronie komnaty. Tam będziesz mógł zdobyć trochę tlenu. Jeżeli jednak masz zamontowany Aqua-lung, jest bardzo wątpliwe, abyś potrzebował dodatkowego powietrza. Do rzeczy – na tabliczce są litery L i V. Są też pomniki typów o imionach Limoux i Vasiley. Pociągnij za łańcuchy monumentów, aby zbliżyć posągi do środka sali. Kiedy tego dokonasz, miecze posągów wypalą dziurę w sklepieniu. Przerwa na zmianę stroju.

Teraz musisz przebiec pod opadającym ciężarem. Dobre wyczucie czasu i umiejętność sprintu załatwią sprawę. Przy wejściu do jaskini pociągnij za wajchę, aby pojawiły się platformy. Aby dostać się do tunelu po drugiej stronie, musisz wyczuć, które platformy są stabilne. Przygotuj się zatem na kilkanaście frustrujących prób. I nie zapominaj o zapisywaniu stanu gry! Tunelem dotrzesz do biblioteki, w której siedzi dwóch nieumarłych rycerzy. Cokolwiek zdecydujesz się z nimi robić, powinieneś przejrzeć książkę na pulpicie. Obok paleniska znajduje się dźwignia, której pociągnięcie spowoduje zwiększenie sił Lary oraz otworzenie tajnego schowka (bandaże) na półce po lewej. Pociągnij za łańcuch obok gobelinu, aby odsłonić ścianę, po której będziesz mógł wdrapać się na górę.

Na górze zwróć się w prawo i trzymając się poziomej szpary przeciągnij się do drewnianej półki. Odwróć się o 180% i skocz, aby złapać się poziomej kratownicy. Trawersuj po niej w stronę środka pokoju i opadnij na półkę. Złap się znów wspornika i przeciągnij w stronę lichtarza. Gdy dotrzesz do końca kratownicy, opuść się na drewnianą skrzynkę. Uruchomi to mechanizm, który spowoduje ujawnienie kolejnego schowka. Opuść się na ziemię i zabierz ostatnie malowidło. Jol.

Jak widzisz, możesz już bezpiecznie przejść przez palenisko. W następnym pomieszczeniu jest basen, do którego powinieneś wskoczyć. Podwodnym przejściem przepłyń w dół i skręć w lewo. Miń drewniany wspornik, po czym odbij w prawo – na górze jest tzw. syfon. Płyń dalej tunelem w dół i w prawo, zaś na skrzyżowaniu skręć w prawo. Na powierzchnię wydostaniesz się w przestronnej, okrągłej sali. No, teraz będzie się działo!

Boaz powrót

Przed państwem, jeszcze raz... Kurtis Trent! Problem z Boaz polega na tym, że jest to szybka i silna istota. Pluje jakimś zielonym szajsem, które dosłownie zwala Kurta z nóg. Podobnie jak w przypadku walki z poprzednim mutantem, w pomieszczeniu znajdują się niewyczerpane zapasy amunicji.

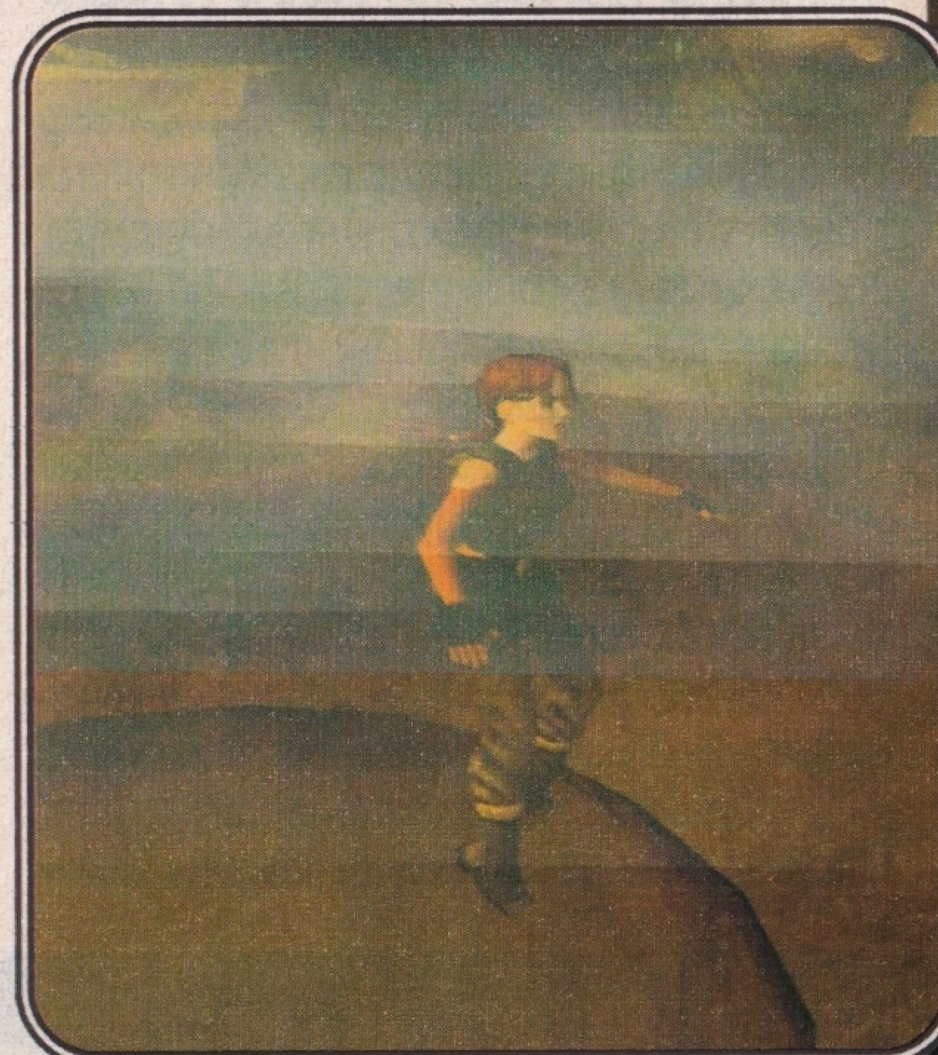
W pierwszej kolejności celuj w głowę Boaz. W miarę możliwości staraj się pruć do niej z bliska – pamiętając jednocześnie o niebezpieczeństwie pogryzienia i zjedzenia. W końcu Boaz zacznie pluć jadem – wtedy rozwal cztery skórzane worki wiszące u jej boków. Potwór padnie po raz pierwszy, ale zmieni się w coś brzydszego. Kilka celnych serii pośle maszkarę do piachu. A jednak...



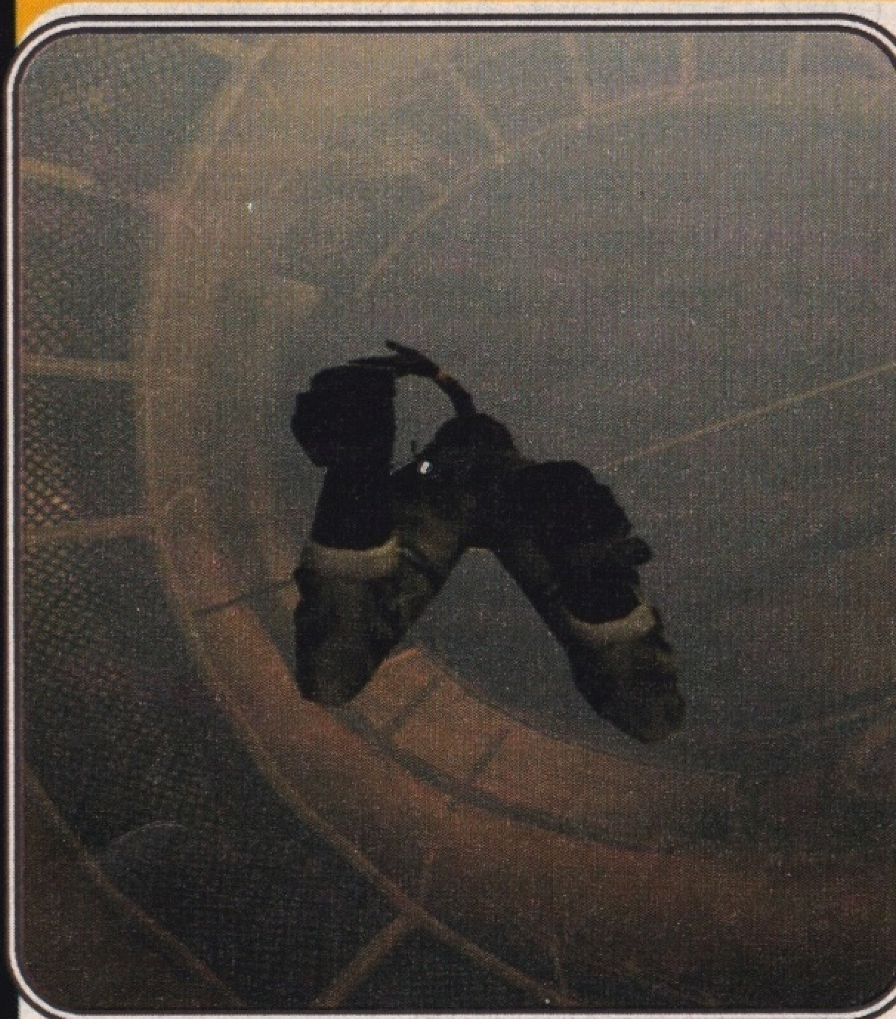
Zaginione Dominium

Przejściem w prawo dotrzesz do pochyłości nad jeziorem lawy. Zsuń się po rampie i wyskocz, aby wylądować na kamiennej wysepce na jeziorze lawy. Skacząc po filarach musisz dostać się na półkę i przekręcić tam wajchę (w międzyczasie otrzymasz bonus dla nóg). Wróć teraz do miejsca, gdzie na początku poziomu widziałeś apteczkę – teraz możesz ją zabrać. Wracaj do głównego tunelu.

Skręć w prawo i zejdź do jamy z kamiennymi filarami. Zapisz grę i pociągnij za wajchę. Z rozbiegu wskocz na pierwszą skałę, nie zatrzymuj się jednak, tylko wyskocz z drugiego końca i złap się krawędzi naprzeciwko. Podciągnij się i pędź do bramy, zanim ta opadnie. Chwilę potem będziesz w kolejnej jaskini. Zejdź po kamiennych stopniach, skręć w lewo i zeskocz na półkę obok ściany. Wejdź po dwóch drabinach, a dostaniesz się na najwyższą platformę – stamtąd to już tylko rozbieg i przeskok na drugą stronę zerwanego mostu. Potem ustaw Larę tak, aby zerwany most miała po lewej. Pędź przed siebie i wyskocz, gdy tylko Lara dotrze do zbocza – w ten sposób powinieneś zawisnąć na krawędzi kolejnej platformy. Pociągnij wajchę i opadnij po prawej stronie, na kamienną półkę. Stamtąd przeskocz na jeden z kamiennych filarów. Potem do schodów i na górę. Oto stoisz przed laboratorium Eckhardta!



Laboratorium Eckhardta



Zsuń się po lewej stronie i wyląduj na kamiennej półce. Rozpędź się, aby przeskoczyć ławę i wylądować w tunelu naprzeciwko. Wejdź do laboratorium i zwróć się ku lewej ścianie. Jeśli zależy ci na apteczce, wczołgaj się pod platformę. Wyjdź drugą stroną i zabierz z pulpitu fiolkę z oczyszczonym tlenem. Na środku pokoju przekręć dźwignię obok klatki – otworzy to przejścia i przywoła nieumarłych rycerzy. Po drabinie wdrapiesz się na kładkę w górnej części sali. Idź na prawą stronę pomieszczenia i umieść fiolkę w pojemniku przy pokręconym posągu. Wskocz na klatkę i obejdź jej dach – w pewnym momencie opadnie klapa i Lara wpadnie do środka. Zapisz grę i porwij drugą fiolkę. Klatka zacznie się zanurzać, więc będziesz musiał szybko się z niej wydostać. Kiedy klatka będzie w swym najniższym położeniu, wpełźnij do niewielkiego zagłębienia i wydobądź stamtąd trzecią fiolkę. Możesz opuścić już niszę. Teraz na górę. Umieść fiolki w odpowiednich zbiornikach.

Woda została oczyszczona i Lara może do niej wskoczyć. Zabierz odłamek Eckhardta z podwodnego monumentu i wracaj do laboratorium, aby dotrzeć do nowo otwartej części kryjówki geniusza zła. Finałowa walka jest bardzo prosta – musisz tylko wyczuć odpowiedni moment na sprzedanie Eckhardtowi celnego kopniaka. Pamiętaj, że gdy leżysz na brzuchu, niebieskie pociski wystrzeliwane przez twojego wroga niewiele mogą ci zrobić. Eckhardt musi zostać posłany na ziemię trzykrotnie.

Gdy zakończysz pacyfikowanie szaleńca, na scenie pojawi się Karel. Aby załatwić tego psychopatę, będziesz potrzebować przede wszystkim... rękawicy Eckhardta. Tę wetkniesz w załom jednego z filarów – spowoduje to opuszczenie drabin. Wspinaj się jak najwyżej, aż staniesz naprzeciwko Śpiącego. Wówczas weź dobry rozbieg i skocz w jego kierunku...



... Tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

KONIEC

Będzie prequel „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka"

Jet Li wcieli się w postać Li Mu Baia w filmie „Precious Sword, Golden Hairpin", który będzie prequelem oskarowego „Przyczajonego tygrysa, ukrytego smoka". Scenariusz opowiada o młodym mnichu, który zakochuje się w dziewczynie swojego najlepszego kumpla.

Potter zmienia barwy

Reżyser Mike Newell („Cztery wesela i pogrzeb") będzie odpowiedzialny za czwartą część przygód Harry'ego Pottera. Zdjęcia rozpoczną się w kwietniu przyszłego roku, a premiera filmu „Harry Potter i Czara Ognia" odbędzie się dopiero za dwa lata. Nad trzecią częścią cyklu – zapowiedzianą na lato 2004 – pracuje obecnie Alfonso Cuaron.

Trzeci Turniej

W listopadzie rozpoczną się zdjęcia do kolejnej adaptacji jednej z najpopularniejszych gier komputerowych wszech czasów, bijatyki MORTAL KOMBAT. Na ekranie po raz kolejny pojawi się Christopher Lambert jako Rayden, Robin Shou jako Liu Kang, Linden Ashby jako Johnny Cage oraz Talise Soto w roli Kitany. Fabuła filmu okryta jest na razie tajemnicą.

Blade 3

We wrześniu rozpoczęła się ekranizacja przygód najsłynniejszego czarnoskórego pogromcy wampirów. Film będzie nosić tytuł „Blade: Trinity". Główną rolę znów zagra Wesley Snipes, u jego boku pojawią się Kris Kristofferson jako Whistler i Jessica Biel jako jego córka Abigail.

Następny Gladiator?

Ridley Scott wyznał ostatnio, iż zamierza nakręcić drugą część oscarowego hitu „Gladiator". Tym razem historia ma opowiadać o losach Lucjusza – syna Maximusa (Russell Crowe). Reżyser przyznał także, że na ekranie nie zobaczymy Crowe'a, co najwyżej w retrospekcjach. Prace na planie rozpoczną się w przyszłym roku.

Chiny bez Lary Croft

Chińskie władze zakazały wyświetlania filmu „Lara Croft Tomb Raider: Kolebka życia" w kinach. Cenzorzy uznali, iż obraz ukazuje ich kraj w negatywnym świetle. – Twórcy filmu nie rozumieją naszej kultury i stosunku do spraw bezpieczeństwa. W Chinach nie mogą istnieć tajne stowarzyszenia – powiedział jeden z urzędników chińskiej administracji.

▪▪▪ Dawid Muszyński



Piraci z Karaibów





Amerykański reżyser Gore Verbinski powoli przebija się do hollywoodzkiej ekstraklasy. Jego pierwszy „poważny" film – „Polowanie na mysz" – był zwariowaną opowieścią o dwóch braciach, w których domu zamieszkała dokuczliwa mysz. Kolejne obrazy, „The Mexican" z Bradem Pittem i Julią Roberts oraz przebojowy horror „Ring", zapewniły mu uznanie Spielberga i Lucasa. Najnowszy obraz Verbinskiego, „Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły", okazał się najbardziej zaskakującym przebojem roku!

Dotychczas filmy o piratach nie sprzedawały się najlepiej. „Piraci" Romana Polańskiego zrobili klapę, „Wyspa piratów" przyblokowała błyskawicznie rozwijającą się karierę Geeny Davies, zaś wtopa „Planety Skarbów" poważnie zaszkodziła wynikom finansowym Disneya. Tymczasem obraz „Piraci z Karaibów" w samych Stanach Zjednoczonych zarobił już ponad 200 milionów dolarów i właśnie sięga swą zakończoną hakiem łapą po kolejną setkę... Co zadecydowało o sukcesie?

Przede wszystkim oryginalna fabuła. Oto okrutny kapitan Barbossa kradnie „Czarną perłę", piracki statek niejakiego Sparrowa, a następnie porywa córkę gubernatora z Port Royale. Sparrow, choć nazwisko ma kiepskie, pakuje się na pokład „H.M.S. Interceptor" i rusza za nim w pościg. Jego z kolei ściga „H.M.S. Dauntless" z narzeczonym porwanej, komandorem Norringtonem na pokładzie. Tymczasem Barbossa dociera na Isla de Muerte, gdzie po zachodzie słońca zamienia się wraz z towarzyszami w... armię żywych szkieletów. – Miłość, przygoda i groza tworzą mieszankę, jakiej widzowie nie oglądali od lat – twierdzą zachodni recenzenci.

W „Piratach z Karaibów" występują znakomici aktorzy. Obok Johnnego Deppa i Geoffreya Rusha na ekranie pojawia się Orlando Bloom, czyli popularny Legolas. To właśnie on przyciągnął do kin rozhisteryzowane nastolatki. Amerykańskie podlotki były jednak zawiedzione, że ich ukochany zgolił blond-włoski i wygląda jak zwykły pirat. Starsi widzowie chwalili dobre zdjęcia, dynamiczną akcję i świetne efekty specjalne. A co podobało się tobie?



Ghosts of the Abyss

Film „Titanic" Jamesa Camerona był gigantycznym sukcesem. Dość powiedzieć, że do dziś króluje na liście najbardziej dochodowych filmów w historii kina, wyprzedzając drugi w kolejności „Jurassic Park" o blisko 800 mln dolarów. Łączny przychód „Tytanica" z dystrybucji kinowej wyniósł 1,8 miliarda dolarów, a więc więcej niż budżet niejednego dużego państwa!

O dziwo, Cameron nie nakręcił „Titanic 2". Z „Ghosts of the Abyss" (po polsku „Głosy z głębin") nie dowiesz się więc, że Leoś tak naprawdę żyje i jedzie do ukochanej, tylko że jego pociąg zderzył się z górą krowiego łajna i utonął w pobliskim bagnie. Weźmiesz za to udział w trójwymiarowej (IMAX) wyprawie pod powierzchnię oceanu. Wyprawie o tyle niezwykłej, że... jednej z ostatnich. Titanic niszczeje i naukowcy szacują, że za niecałe 30 lat zawali się, raz na zawsze grzebiąc tajemnice swych pasażerów.



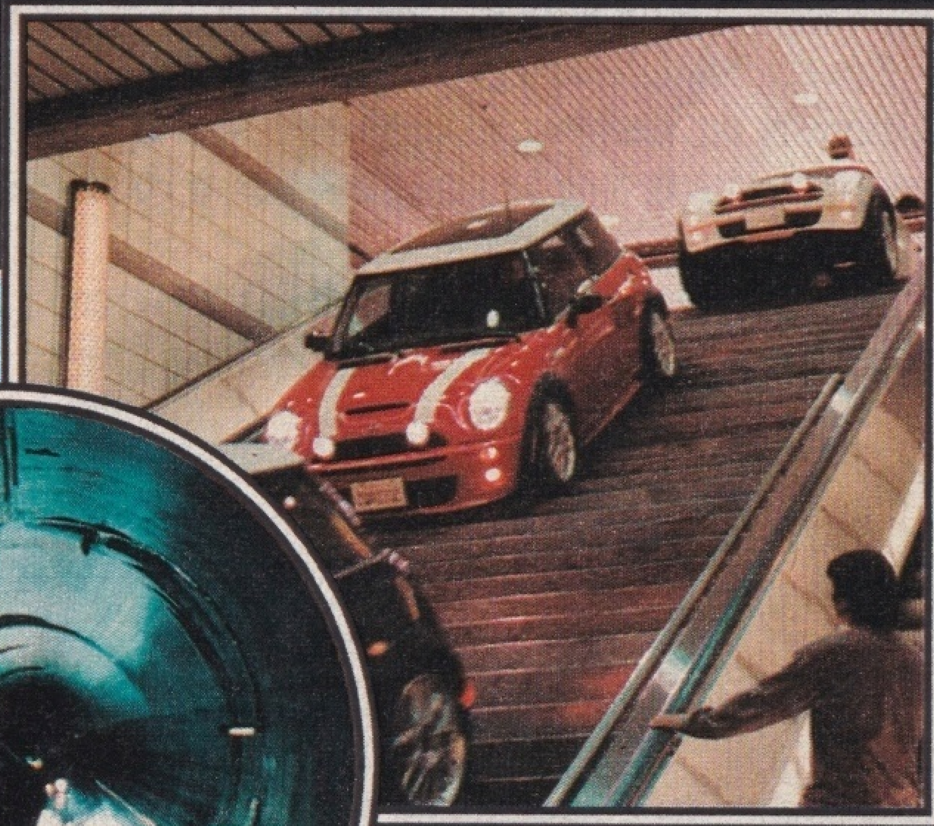
Siłą filmu są autentyczne, niepublikowane wcześniej zdjęcia z miejsca, gdzie osiadł wrak. Wraz z członkami znakomicie wyposażonej ekipy Camerona widz podziwia rozpadające się wnętrza liniowca, pełne przepychu sale balowe i ciasne kajuty, w których wciąż stoją kieliszki do drinków, po których walają się szczątki ubrań i całkiem dobrze zachowane meble. Twórca dwóch pierwszych części „Terminatora" nie byłby jednak sobą, gdyby nie spróbował wepchnąć do filmu chociaż kilku efektów specjalnych... Potężne reflektory wiszące nad wrakiem rzucają upiorne cienie na morskie dno, co w połączeniu z pojawiającymi się od czasu do czasu aktorami (odgrywającymi role załogi pasażerów okrętu) daje niesamowite, dość ponure wrażenie. Brawa dla reżysera!



Włoska robota

Pierwsza „Włoska robota" pojawiła się w kinach w 1969 roku. Gwiazdy angielskiego kina – Michael Caine i Benny Hill – wystąpiły w rolach zawodowych złodziei, którzy po wyjściu z pierdla planują skok warty 4 miliony baksów. Do kradzieży dochodzi we Włoszech, a towarzyszy jej... wielka ucieczka Mini-Morrisami. Na Wyspach Brytyjskich film zyskał status kultowego. Doczekał się też adaptacji w postaci gry ITALIAN JOB, którą w zeszłym roku wydała firma LEM.

Amerykańska wersja „Włoskiej roboty" to szansa na zobaczenie na dużym ekranie Marka Wahlberga, Edwarda Nortona i Donalda Sutherlanda. Wcielają się oni w gangsterów planujących kradzież czterech milionów dolarów w złocie. W tym celu „wywołują" gigantyczny korek, a następnie – korzystając z Mini-Morrisów – uciekają wąziutkimi chodnikami i przejściami podziemnymi. Na planie wszyscy świetnie się bawili. – Kontrolowaliśmy centrum Hollywood przez cały tydzień. Mieliśmy trzysta samochodów, kilka opancerzonych ciężarówek, helikoptery, motocykle i Mini-Morrisy jeżdżące po słynnym Walk of Fame. Wjechaliśmy nimi nawet na peron metra. To było niesamowite! – powiedział producent Donald De Line. Film przywrócił modę na Mini-Morrisy. Zaraz po jego premierze zainteresowanie tym modelem samochodu na akcjach eBay wzrosło o kilkaset procent, a Eidos wypuścił drugą w ciągu ostatniego roku grę o tytule ITALIAN JOB. Popularność niewielkich wozów zauważyli też polscy programiści. W eksportowej wersji MALUCH RACER fiaciki zastąpi cała eskadra Mini-Morrisów.





▪▪▪ Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Forum Film, IMAX, UIP

Niech gra muzyka

Powstanie płyty CD zrewolucjonizowało rynek muzyczny. Podobnie stało się po wynalezieniu skutecznej kompresji plików audio...

Dzięki temu pliki z dźwiękiem zaczęły zajmować zdecydowanie mniej miejsca, co w dobie Internetu ma niebagatelne znaczenie. Na jednym krążku CD-R można upakować nawet dziesięć godzin muzyki. Jakość takiej płyty nie sięga wprawdzie szczytów, lecz dla mniej wybrednych jest zdecydowanie wystarczająca.

Na początku nowym wynalazkiem interesowali się jedynie posiadacze komputerów oraz laptopów, ale pliki MP3 i VQF wywołały takie szaleństwo, że pewnym było, iż zostaną zbudowane odtwarzacze sprzętowe. I tak się też stało. Pojawiły się playery zbudowane na bazie odtwarzaczy CD, zarówno stacjonarnych, jak i przenośnych. Kolejnym krokiem było wykorzystanie wbudowanych oraz wymiennych modułów pamięci, by następnie umieścić wewnątrz playera dysk twardy z laptopa (prototypy miały standardowej wielkości dyski 3,5"). Zaczęto także sprzedawać adaptery samochodowe i podłączać odtwarzacze zamiast zmieniarek. W ostatnich latach pojawiły się nawet specjalnie zaprojektowane odtwarzacze samochodowe (za mniej niż 1000 złotych), obsługujące pliki MP3 zarówno z płyt, kart pamięci, jak i wbudowanych dysków twardych. Obecnie ceny nośników danych spadły do takiego poziomu, że powszechnie można spotkać klucze pamięci (małe kostki wpinane do portu USB) z możliwością odtwarzania zapisanej w ich pamięci muzyki.

W niniejszym zestawieniu chciałbym przedstawić ciekawsze konstrukcje z każdej z wymienionych grup (część można by zaliczyć nawet do 2 lub 3 kategorii). Oczywiście nie są to jedyne egzemplarze, gdyż teraz każda licząca się firma chce mieć tego typu sprzęt w swojej ofercie.

iRiver SlimX iMP-550

Wymiary:	grubość 13.7 mm waga bez baterii 145 g
Odtwarza:	standardowe płyty CD, CD-R, CD-RW, Super CD, CD Plus (74 / 80 min., 8 / 12 cm) pliki audio: MP3, WMA, ASF
Inne dane:	możliwość uaktualniania oprogramowania, obsługa próbkowania plików od 8 do 320 kbps, obsługa ID3 Tag oraz CD-Text, wyświetlacz LCD na pilocie słuchawek, system Anti-Shock do 15 minut, wielopasmowy wzmacniacz, tuner FM (87.5 – 108 MHz)
Czas pracy:	do 55 godzin z wykorzystaniem akumulatorków

Płyty CD

Pierwsze były odtwarzacze wykorzystujące płyty CD. Ciekawymi przykładami konstrukcji tego typu są na pewno urządzenia firmy I-River oraz A-Max, w Polsce sprzedawany pod marką NAPA.

Pierwszy z nich, **SlimX iMP-550**, powinien być wzorem dla innych firm. Charakteryzuje się minimalnymi rozmiarami obudowy, jego grubość nie przekracza czternastu milimetrów. Niektórzy twierdzą, że nie może być cieńszy, gdyż nie pozwalają na to gniazda słuchawek i zasilacza. Wyświetlacz oraz część przycisków sterujących umieszczono na pilocie zamontowanym pomiędzy wtyczkami a słuchawkami. Dodatkowym atutem jest dość długa praca na jednym komplecie akumulatorów (do 55 godzin) oraz wbudowany, stereofoniczny odbiornik radiowy. Dzięki temu, gdy baterie okażą się już za słabe, by napędzać płytę, można jeszcze słuchać ulubionych audycji.

Konstrukcja firmy **NAPA**, **MCD 381**, także korzysta z krążków CD-R i CD-RW, lecz nie standardowych 12-centymetrowych, ale 8-centymetrowych. Mają mniejszą pojemność (od 180-210 MB), lecz ich średnica sprawia, że odtwarzacz spokojnie zmieści ci się w kieszeni dżinsów czy w torebce koleżanki. Można go też powiesić na szyi. Wymiary MCD 381 to: szerokość/wysokość/długość – 103/26,3/103 mm i waga: 170 g z bateriami. Dzięki tym wielkościom także wstrząsy (np. podczas jazdy na rowerze) sprawiają mniej problemów.

NAPA MCD381

Wymiary:	103 x 26.3 x 103 mm waga z bateriami 170 g
Odtwarza:	płyty CD, CD-R, CD-RW (średnica 8 cm) pliki audio: MP3, WMA
Inne dane:	obsługa ID3 Tag oraz CD-Text, wyświetlacz LCD na pilocie słuchawek, system Anti-Shock 960 sek. dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 sek. dla CD, wzmacniacz 6 ustawień plus jedno własne użytkowika, wyjście liniowe i słuchawek, tuner FM (88 – 108 MHz, 5 st.)
Czas pracy:	do 8 godzin (akum. NiMH AAA)



Creative Jukebox ZEN

Wymiary:	76 x 112 x 24 mm
Odtwarza:	pliki audio MP3, WMA, WAV, nośnik danych: dysk twardy o pojemności 20 GB
Inne dane:	złącza USB i FireWire, mieści do około 8000 utworów WMA, wyświetlacz LCD, możliwość uaktualniania software'u, system EAX, 16 MB pamięci
Czas pracy:	do 14 godzin z użyciem baterii litowej

Flash...

Kolejną grupą są odtwarzacze wykorzystujące wbudowane pamięci Flash i wymienne karty (Secure Digitel, Memory Stick, Compact Flash i inne). Najbardziej charakterystyczną konstrukcją tego typu jest odtwarzacz **Creative MuVo** (nowa wersja **NX**), który na polskim rynku pojawił się jako jeden z pierwszych. Posiada on wbudowaną pamięć, w której można zapisać nie tylko muzyczne pliki, ale także każde inne dane. Urządzenie ma formę klucza wpinanego do portu USB. Całość można też umieścić w obudowie zawierającej baterię. Najnowsza wersja tego playera posiada wbudowany wyświetlacz ułatwiający nawigację po zasobach MP3, a także pokazujący poziom naładowania baterii.

Innym przedstawicielem tego typu odtwarzaczy jest **Mega Stick 1** (dostaliśmy go pierwsi w Polsce do testów!) firmowany przez znanego producenta płyt i kart graficznych, korporację MSI (Micro Star). Jest to również „klucz" podłączany do USB. Posiada nie tylko podświetlany ekran, lecz również wbudowany odbiornik radiowy, a także mikrofon, dzięki któremu można wykorzystać MS1 jako cyfrowy dyktafon. Jakość nagrywanego dźwięku możesz ustalić sam, co pozwala na zapisanie od jednej do kilku godzin nagrań. Funkcja ta może ci się przydać na koncercie czy... np. w szkole (nie ma, jak pochwalić się takim cackiem kolegom, a i rodziców argument „szkolny" może bardziej zachęcić do zakupu ;-)), gdyż można zapisać lekcje czy audycje radiowe (nagrywa z wbudowanego radia). Dzięki możliwości wielokrotnego odtwarzania fragmentu nagrania, produkt MSI reklamowany jest także jako ciekawe urządzenie do nauki języków obcych lub... do uczenia się na pamięć wierszy.

Swego rodzaju hybrydą można nazwać urządzenie

Tekst: Maciej Lewczuk; Zdjęcia: iRiver, Creative, Sony, NAPA, MSI, Thomson, Apple, Nokia



NOMAD MuVo NX 128 MB

Wymiary: 1.4 x 2.9 x 0.6 cala
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć 128 MB
Inne dane: interfejs USB 1.1, możliwość pracy jako dyktafon mono, wzmacniacz (5 pozycji), wyświetlacz LCD, obsługa ID3 Tag
Czas pracy: do 11 godzin z wykorzystaniem baterii AAA



Sony CDX-MP40

Wymiary: 178 x 50 x 178mm
Odtwarza: CD-Audio i pliki MP3, nośnik danych: płyty CD, CD-R/RW
Inne dane: tuner radiowy – 18 stacji FM, 12 stacji AM, equalizer: 3 zakresy regulacji, ekran LCD, opuszczany panel, opcjonalnie pilot (w formie joysticka)
Czas pracy: nieograniczony – czerpie energię z akumulatora samochodu

NAPA PA12-FM. Jest to odtwarzacz posiadający wbudowane 64 MB pamięci, radio FM i wyświetlacz ciekłokrystaliczny z podświetleniem. Wszystko to zamknięto w małej i poręcznej obudowie. Ciekawostką jest fakt, że pamięć tego urządzenia można bez problemu rozszerzyć, nawet o 512 MB, kartą Secure Digital. Całość działa poprawnie, lecz mała pamięć podstawowa niemal zmusza użytkownika do zakupu rozszerzenia. PA12-FM można wykorzystać także jako dyktafon lub przenośny „dysk twardy".

MSI Mega Stick 1

Wymiary: 95.7 x 31 x 18.9 mm
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć 128 MB
Inne dane: interfejs USB, możliwość pracy jako dyktafon, obsługa ID3 Tag, wzmacniacz – 5 ust., wyświetlacz LCD, radio FM, wejście mikrofonowe
Czas pracy: do 12 godzin



Twardziele

Kolejną grupą produktów odtwarzających pliki MP3 jako źródło muzyki są urządzenia wykorzystujące ogromną pojemność dysków twardych. Kluczowymi przedstawicielami tego segmentu są między innymi Creative Jukebox ZEN, Thomson Lyra i Apple iPod.

ZEN ma formę prostopadłościanu przypominającego gabarytami paczkę papierosów. Posiada wbudowany ekran ciekłokrystaliczny oraz szereg przycisków sterujących i odpowiednie gniazda. Obudowę tego produktu wykonano z anodyzowanego aluminium, co wpłynęło na obniżenie jego wagi, a zarazem podniosło wytrzymałość całości na urazy mechaniczne. Nośnikiem danych jest 2,5-calowy dysk twardy o zawrotnej pojemności 20 GB. Ciekawostkę stanowi fakt, że ZEN jest w stanie komunikować się z komputerem nie tylko poprzez tradycyjne złącze USB, ale także przez szybkie złącze IEEE1394 (Fire Wire). Taki dualizm umożliwia mu współpracę zarówno z pecetami, jak i Macami.



NOKIA 3300

Wymiary: 114 x 63 x 20 mm
Odtwarza: pliki audio MP3 i AAC, nośnik danych: karta pamięci MMC
Inne dane: telefon GSM 900/1800, kolorowy wyświetlacz LCD, radio, elektr. notes i inne

Thomson Lyra jest urządzeniem podobnie skonstruowanym, lecz nieco większym. Tak samo jak Zen wykorzystuje dysk twardy oraz posiada wbudowany ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Na komplecie baterii pracuje do 12 godzin, a gdy używasz go w mieszkaniu, można podłączyć do niego zewnętrzny zasilacz sieciowy.

Apple iPod został stworzony z myślą o miłośnikach komputerów Macintosh (u nas pracuje się na nich głównie w redakcjach, np. w CLICKU!). Dane, gromadzone tak jak w poprzednich dwóch przypadkach na dysku twardym, przenoszone są poprzez port FireWire. Do tego sprzętu skonstruowano wiele dodatków, z których chyba najciekawszym jest **iTrip**. Urządzenie to po podłączeniu do iPoda wysyła fale radiowe na wybranej częstotliwości, którą może odebrać radioodbiornik w domu czy w samochodzie (www.griffintechnology.com).

Stacjonarni

Następną rodziną produktów wykorzystujących pliki MP3 są stacjonarne odtwarzacze DVD oraz CD-Audio, które mogą korzystać z plików MP3. Przykładem z tej klasy jest wprowadzony niedawno **Ronin 215F**. Cena tego urządzenia nie przekracza 350 złotych. Inne odtwarzacze dostępne na rynku także obsługują pliki MP3. Nie sposób wymienić ich wszystkich, gdyż niemal każdy tego typu sprzęt radzi sobie z cyfrowo zapisaną muzyką.

Ostatnią grupą, którą chciałbym przybliżyć, są radioodtwarzacze samochodowe, które wykorzystują wszystkie znane dotychczas nośniki. Są wśród nich urządzenia pozwalające na podłączanie dysków twardych w kieszeniach podobnych do tych, jakie spotykasz na co dzień w wielu komputerach. Są odtwarzacze CD, działające na podobnej zasadzie jak osobiste i stacjonarne playery (przykładowo bardzo tani **First**, modele od **4103** do **4105** lub **Sony CDX-MP40**).

Pliki MP3 znajdziesz obecnie w większości urządzeń, z których korzystasz: w domu, w samochodzie czy nawet w... telefonach komórkowych (Siemens SL45i, Nokia 3300 czy Samsung SGH-M100). Casio umieściło odtwarzacz MP3 w zegarku. Cóż... Wygląda na to, że ten format zagościł u nas na dłużej.

Apple iPod

Wymiary: 4.1 x 2.4 x 0.62 cala, waga 158 / 176 g
Odtwarza: pliki audio MP3, AAC, WAV, AIFF, Audible, nośnik danych: dysk twardy 10, 15 lub 30 GB
Inne dane: interfejs USB 2.0 i FireWire, ekran LCD, wzmacniacz – 20 ustawień, system Anti-Shock do 20 min., indywidulane menu
Czas pracy: do 8 godzin z wykorzystaniem akumulatorka Li 630 mAh



Ronin 215F

Wymiary: 350 x 328 x 120 mm
Odtwarza: pliki audio MP3, VCD, DVD, CD-Audio, nośnik danych: płyty CD oraz DVD
Inne dane: wyjścia S-Video, composite, eurozłącze, audio: stereo, cyfrowe, elektryczne i 5.1, wyświetlanie funkcji na ekranie TV (OSD)
Czas pracy: nieograniczony – urządzenie korzysta z sieci 220 volt



NAPA PA12-FM

Wymiary: 57 x 74 x 22 mm, waga z bateria: 75 g
Odtwarza: pliki audio MP3, WMA, nośnik danych: wewnętrzna pamięć oraz karty MMC / SD
Inne dane: interfejs USB 1.1, wyświetlacz LCD, wzmacniacz – 5 ustaw., możliwość aktualizacji oprogramowania, cyfrowy tuner FM, funkcja dyktafonu, obsługa ID3 Tag
Czas pracy: do 30 godzin z wykorzystaniem baterii AA



Thomson Lyra PDP 2820

Wymiary: 138 x 78 x 32 mm, waga 300 g
Odtwarza: pliki audio MP3, nośnik danych: dysk twardy o pojemności do 20 GB
Inne dane: zasilanie bateryjne lub przy wykorzystaniu zasilacza
Czas pracy: do 12 godzin przy użyciu baterii



Przeglądarki WWW – alternatywa dla Internet Explorera

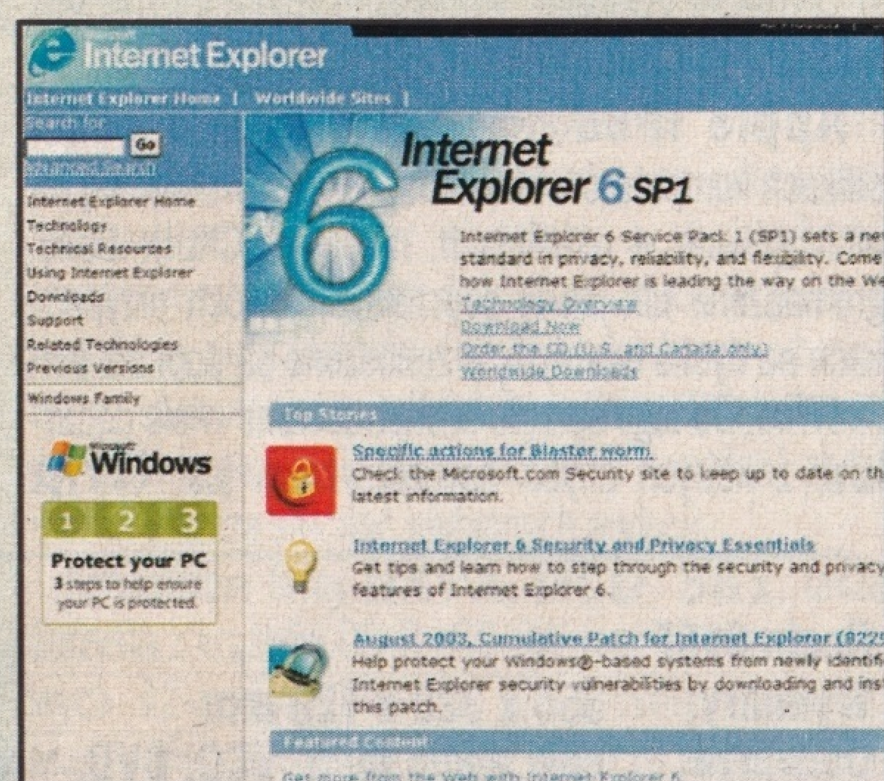
IE rządzi. Program Microsoftu przez kilka ostatnich lat opanował niemal cały rynek przeglądarek internetowych. Czy nic nie zagrozi jego pozycji?

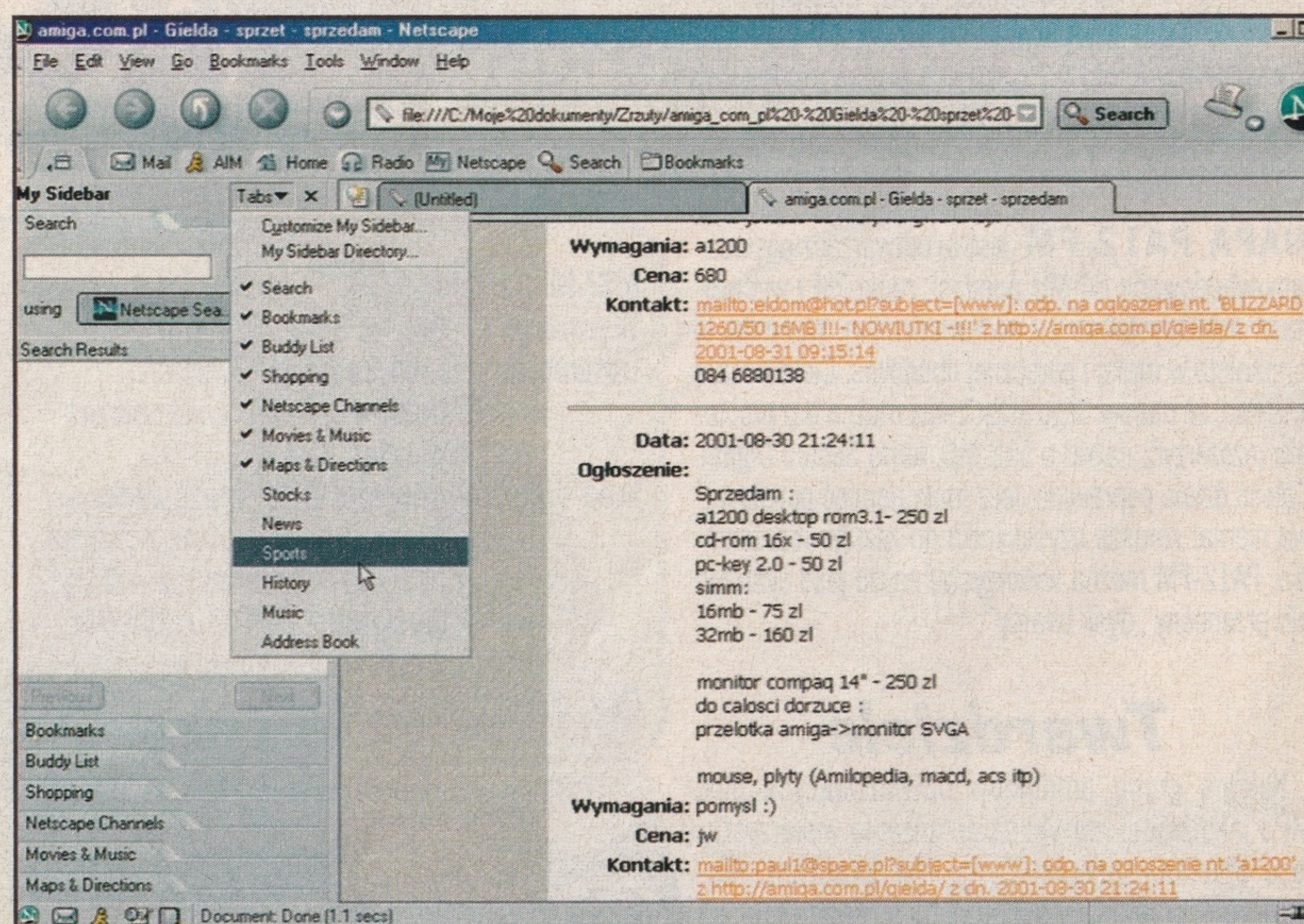
Wiele osób łączy Internet tylko i wyłącznie ze stronami WWW wyświetlanymi w Internet Explorerze. Równie często użytkownikom Sieci wydaje się, że zostali praktycznie skazani na dożywotnie korzystanie z przeglądarki Microsoftu. Tymczasem istnieje dużo niezależnych aplikacji, z których przynajmniej kilka nie ustępuje pod względem możliwości popularnemu Explorerowi. Warto zatem przyjrzeć się temu, co oferuje konkurencja.

Opera

Jedną z najciekawszych propozycji jest przeglądarka o swojsko brzmiącej nazwie Opera. Program posiada polską wersję językową i podobnie jak wiele innych aplikacji obsługuje system skórek umożliwiający dopasowanie jego wyglądu do upodobań użytkownika. Standardowy motyw utrzymany jest w przyjemnej błękitnawej tonacji, natomiast dla osób bardziej konserwatywnych dostępna jest także skórka zbliżona kolorystycznie do ustawień Windowsa. Obsługa programu jest prosta i intuicyjna, tak więc każdy, kto miał do czynienia z jakąś przeglądarką internetową, bez problemu poradzi sobie z Operą. Podstawową różnicą pomiędzy Operą a Explorerem jest zastosowanie w tej pierwszej zakładek umożliwiających otwarcie kilku stron w jednym okienku programu. Wymaga to przyzwyczajenia się, ale skutecznie zapobiega zaśmieceniu ekranu i paska zadań przez kolejne okna. Opcja ta pozwala także śledzić kolejność pojawiania się otwierających się stron. Oczywiście możliwe jest otwieranie kolejnych stron w oddzielnych oknach, tak jak dzieje się to w Explorerze. W innym miejscu umieszczono także historię otwieranych stron. Znajduje się ona w opcjach **Okno** / **Specjalne** / **Historia**.

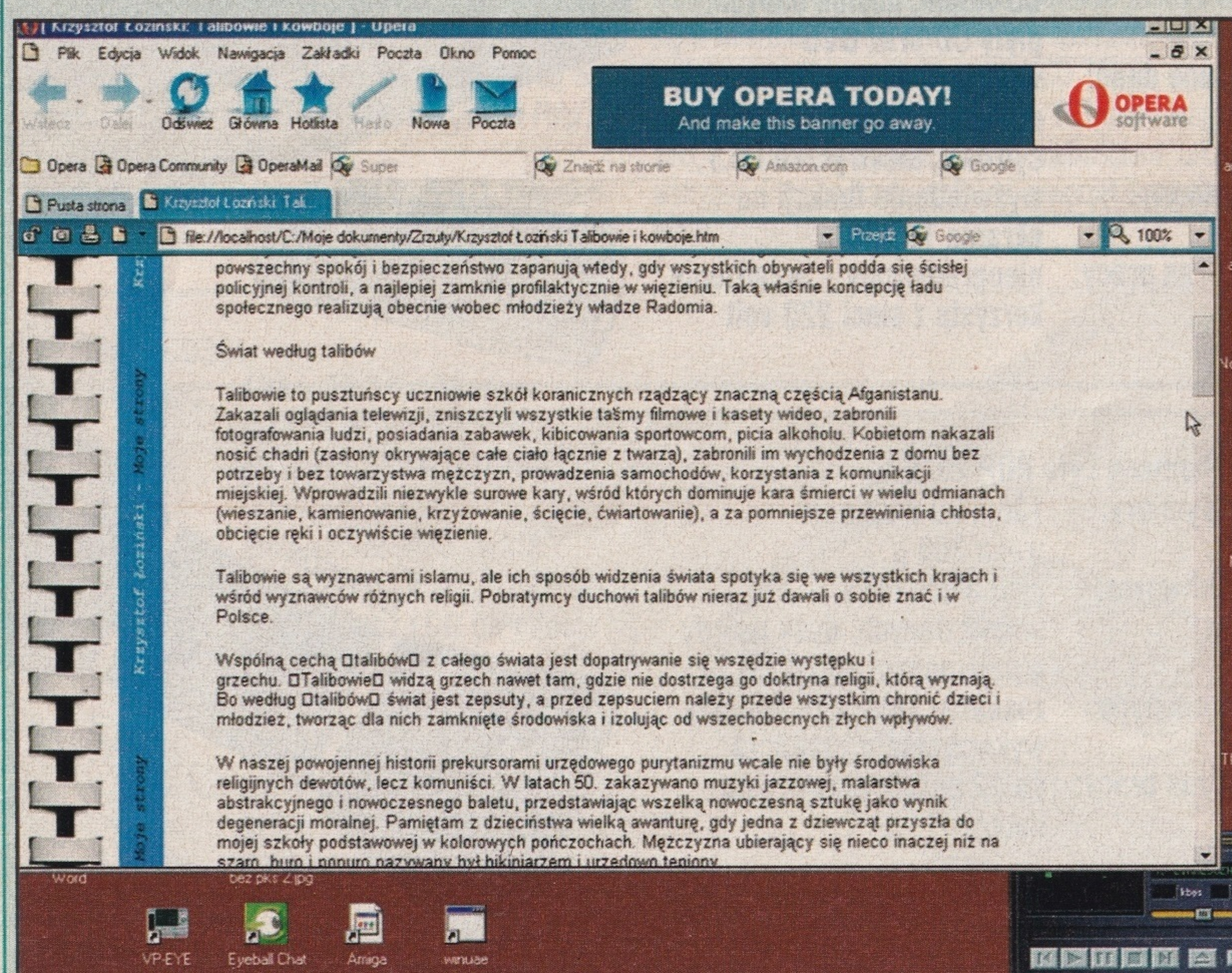
Opera zawiera klienta poczty elektronicznej zintegrowanego z przeglądarką – otwiera się jako kolejna zakładka. Program oferuje zaawansowane opcje filtrowania wiadomości, chroniące użytkownika przed spamem, ale nie potrafi niestety przejąć ustawień i wiadomości z innych programów, co nie zachęca do przesiadki z Outlooka. Siłą Opery są jej dodatkowe opcje, często niedostępne u konkurencji. Wciśnięcie **F12** uruchamia ekran szybkiej konfiguracji. Opera umożliwia zablokowanie denerwujących okienek zawierających reklamy, użytkownik może także przyspieszyć wczytywanie stron poprzez wyłączenie odtwarzania elementów graficznych i muzycznych zawartych na stronach. Bardzo ciekawa jest też opcja „oszukiwania" stron WWW. Opera potrafi przedstawić się jako Mozzlilla lub Internet Explorer, co często ułatwia wyświetlanie strony. Aplikacja nie jest niestety w pełni darmowa. Wersja niewymagająca wniesienia opłaty zmusza użytkownika do oglądania reklam wyświetlanych w górnej części interfejsu. Na szczęście baner zajmuje niewielką część ekranu, a w wyższych rozdzielczościach jest niemal niezauważalny.

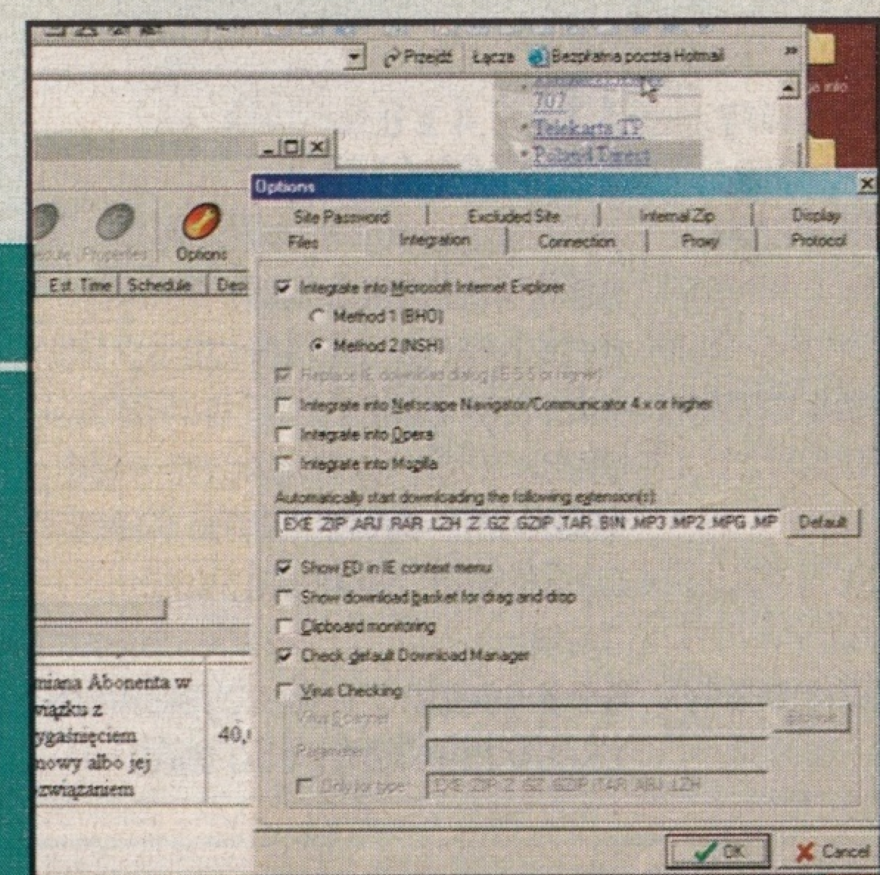




Netscape

Kiedyś był głównym konkurentem Internet Explorera, obecnie popadł w zapomnienie. Netscape w pełni zasługuje na określenie „pakiet internetowy". Oprócz przeglądarki oferuje klienta pocztowego, komunikator oraz program do tworzenia stron WWW. Wszystkie programy są dopracowane i doskonale wywiązują się z powierzonych im zadań. Po dosyć długim czasie potrzebnym programowi do uruchomienia się, użytkownika wita bardzo ładny interfejs, niestety w języku angielskim. Program można spolszczyć, wymaga to jednak odszukania w Sieci odpowiedniego pakietu. Obsługa Netscape jest w pełni intuicyjna, wszystko znajduje się w odpowiednim miejscu. Podobnie jak Opera, także najnowsza wersją Netscapa obsługuje zakładki umożliwiające wyświetlanie kilku stron w jednym okienku. Tutaj jednak system zakładek dotyczy tylko przeglądanych stron WWW. Pozostałe programy otwierają się w osobnych okach. W osobnym okienku otwiera się również historia (dostępna w menu **Go**). Program oferuje opcję blokady pojawiania się okienek z reklamami. Dodatkowo można określić listę serwerów, z których okienka będą wyświetlane.





Dodatki do IE

■ Aby ułatwić sobie pracę w Internecie, nie musisz rozstawać się z Internet Explorerem. Możesz zwiększyć jego funkcjonalność poprzez instalację programów rozszerzających jego możliwości. Dopalanie Explorera najlepiej zacząć od któregoś z menadżerów ściągania plików, takich jak GetRight, Download Accelerator czy Fresh Download. Integrują się one z przeglądarką, przejmując obsługę pobierania plików. Wszystkie programy umożliwiają pobieranie kilku plików jednocześnie, pauzowanie pobierania, a także wznowienie ściągania po zerwaniu połączenia.

■ Zablokowanie okienek Pop-Up umożliwia kilka programów, takich jak np. CloseIEx. Po instalacji na pasku narzędzi Eksplorera dodany zostanie przycisk wyłączający obsługę dodatkowych okienek.

■ Ciekawą propozycją jest pakiet IE++ oferujący dużo interesujących udogodnień. Po instalacji dodaje do menu Eksplorera swój pasek narzędzi. Dostępne opcje pozwalają zablokować okienka Pop-Up, szybko zmienić rozdzielczość, zapisać całą stronę na dysku czy wyświetlić kod HTML zaznaczonego fragmentu strony. Dla osób korzystających z modemu przydatna okaże się funkcja szybkiego wyłączania wczytywania obrazów, dźwięków czy innych dodatków multimedialnych. Oprócz tego program umożliwia zarządzanie historią oraz zapisywanie zawartości formularzy. Użytkownikom czytającym długie strony spodoba się z kolei opcja automatycznego przesuwania ich zawartości.

Tekst: Krzysztof Adamczyk

Tańsza Sieć

Internet: niezależne numery dostępowe

Nasza szanowna Telekomunikacja Polska w ramach otwierania rynku telekomunikacyjnego dopuściła kilka innych firm do „internetowego tortu". Oczywiście konkurencja musiała spełnić jeden drobny warunek – mianowicie zobowiązać się do świadczenia usług... po takich samych cenach, jakie oferuje dotychczasowy monopolista. Aby zachować uprzywilejowaną pozycję, tepsa wprowadziła też całą gamę pakietów internetowych, tak aby korzystanie z oferty konkurencji uczynić jeszcze mniej opłacalnym. Czy warto zatem interesować się mniejszymi dostawcami internetowymi? Warto, często bowiem oferują oni znacznie większą prędkość od zatłoczonych łącz TP S.A. Własne ogólnopolskie numery dostępowe oferują: Onet, Tenbit, O2.pl oraz od niedawna CGM. Własny dostęp do Internetu zapowiadają także autorzy popularnego komunikatora Gadu-Gadu. Korzystanie ze wszystkich operatorów praktycznie nie różni się od usługi dostarczanej przez TP S.A. Nie jest wymagane podpisywanie żadnej dodatkowej umowy, opłata zostanie doliczona do dotychczasowego rachunku. Jedyna zmiana dotyczy numeru oraz loginu i hasła. Dodatkowo w przypadku O2 konieczna jest rejestracja na stronie, jeśli natomiast masz już konto pocztowe na O2 bądź korzystasz z komunikatora Tlen, możesz połączyć się, wpisując swoje dotychczasowe dane. Inaczej wygląda sprawa z dostępem Dial-Up oferowanym przez NOM. Aby móc z niego korzystać, konieczne jest podpisanie umowy (umożliwiającej także używanie międzymiastowej 1044). Firma kusi także cenami niższymi o 3 gr. za impuls oraz sekundowym naliczaniem.



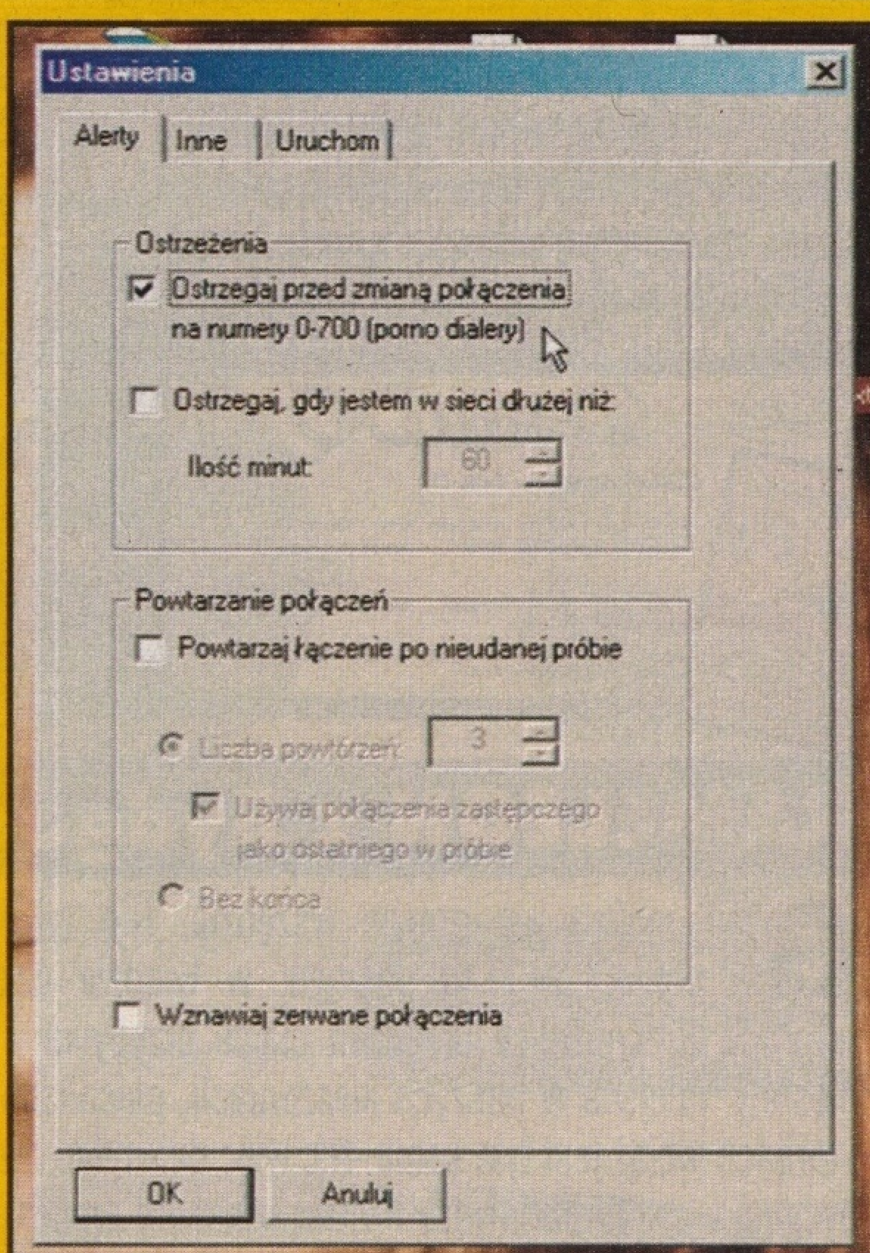
Nazwa	Numer	login / hasło	Program dostępowy	Koszt impulsu 3 min.
Onet.pl	0209580	ppp / ppp	Konektor	29 gr
Tlen	0209587	własne	Tlen Dostęp	29 gr
CGM	0209525	cgm / cgm	brak	29 gr
Tenbit	0209576	ppp / ppp	brak	29 gr
NOM	konieczne podpisanie umowy			26 gr (nalicz. sekund.)

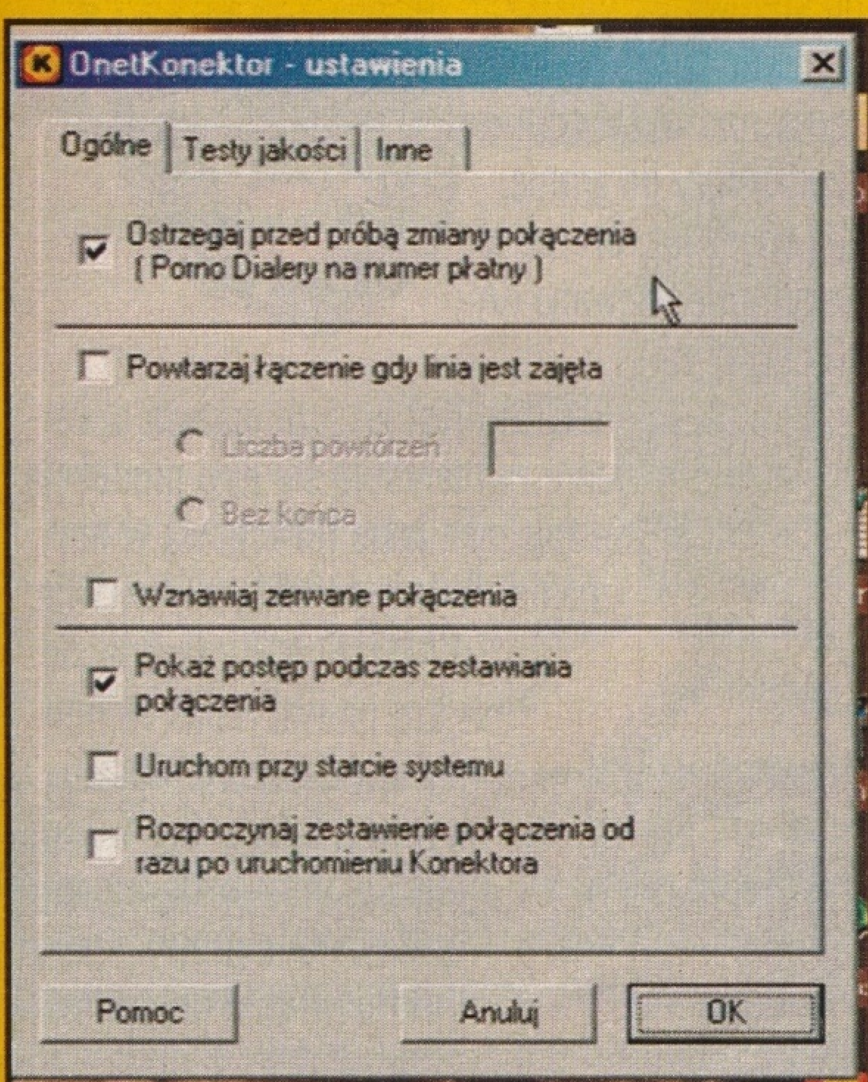
Dialery: uwaga na oszustów!

Dialer to po prostu program dostępowy, ułatwiający czy umożliwiający połączenie z dostawcą Internetu. Nie byłoby zatem nic groźnego w małych i w sumie pożytecznych aplikacjach, gdyby nie nieuczciwość niektórych operatorów stron z zawartością „dla dorosłych". Otóż wykorzystują oni specjalnie przygotowane dialery do przełączenia twojego połączenia ze zwyczajnego numeru dostępowego na wyjątkowo drogi 0-700. Często może dziać się to bez twojej wiedzy lub wręcz wbrew twojej woli! Skandaliczny wydaje się również fakt, iż przez długi czas na działalność firm zarabiających pieniądze poprzez dialery nie raczyła zareagować TP S.A, która... pobierała część zysku z tego procederu.

Jak się zabezpieczyć przed dialerami? Najprostszą metodą jest zablokowanie u operatora połączeń z linią 0-700 – daje to 100% bezpieczeństwa i nic nie kosztuje. Jeśli natomiast chcesz korzystać z konkursów audiotele, będziesz musiał zainstalować dodatkowe programy. Opcje zabezpieczania przed dialerami mają programy dostępowe Onet Konektor oraz Tlen Dostęp, przydatny jest także mały programik AntyDialer, który potrafi zablokować połączenia z dowolnie ustalonymi typami numerów, także z 0-700. Dialery potrafią także zwalczać nowsze wersje programów antywirusowych (np. popularny polski mks_vir).

Jeśli korzystasz z łącza stałego (poprzez telewizję kablową czy sieć osiedlową), działalność dialerów nie jest dla ciebie zagrożeniem (chyba że dodatkowo masz też modem). Jednak w takich sytuacjach także warto co jakiś czas sprawdzić, czy twój PC nie został zaatakowany przez spryciarzy chcących wyciągnąć od ciebie pieniądze.



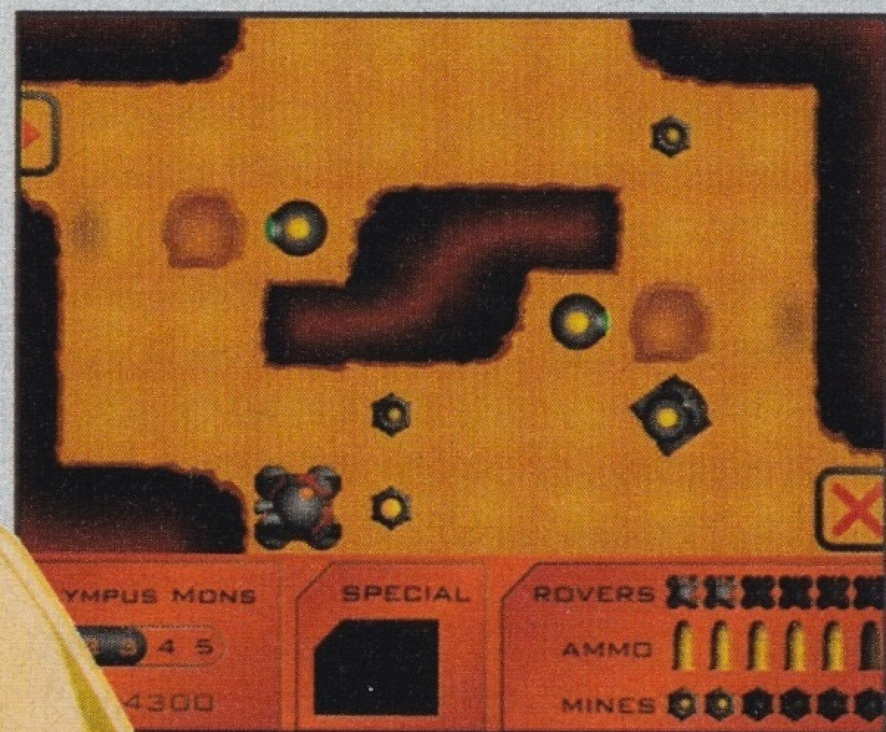


Ściągnij i zagraj...

Gry w telefonach komórkowych to nic nowego. Już od ładnych kilku lat cieszą się dużym powodzeniem wśród różnych grup odbiorców. Telefony komórkowe wprowadzane obecnie na rynek mają coraz większe możliwości – wyposażane są w duże, kolorowe wyświetlacze czy obsługę aplikacji tworzonych w języku Java i C++. Co więcej, te właściwości nie są już zarezerwowane tylko dla zaawansowanych urządzeń skierowanych na rynek biznesowy. Coraz więcej telefonów przeznaczonych dla masowego użytkownika również dysponuje najnowocześniejszymi rozwiązaniami.

Przykładem takiego urządzenia jest **Nokia 3510i**. Model ten wyposażono w kolorowy wyświetlacz o dużej rozdzielczości oraz opcję instalowania aplikacji Java. Daje to spore możliwości, bowiem oprócz programów przydatnych na co dzień, klient sieci Era może w każdej chwili zainstalować sobie 2 nowe gry stworzone w języku Java.

W pierwszej z nich, **MARS PATROL**, twoim zadaniem jest niszczenie za pomocą działa nadlatujących pojazdów wrogich Marsjan. Podczas misji patrolowej na swej drodze napotkasz kamienie, które musisz przeskakiwać, by nie zostać zniszczonym, oraz roje meteorów, które mogą rozbić twój pojazd. Przeszkodę stanowią również naturalne skały, które trzeba niszczyć działem.



Druga gra – **ZOY MISJA OCALENIA 1** – polega na zebraniu wszystkich dzieci Zoy'a, które zagubiły się na obcej planecie. Misja nie jest prosta, oprócz labiryntu i złowrogich pali, na które można się nabić, gracz spotka również mało przyjaznych tubylców. Problemem jest także zebranie wszystkich dzieci, które ukryły się w różnych zakamarkach planety – musisz postarać się, by maluchy jak najszybciej powróciły na macierzysty statek. Można tego dokonać, eskortując je na pokład po kolei lub też od razu całą gromadkę. W tym ostatnim przypadku trzeba jednak szczególnie uważać na przyczajonych tu i ówdzie wrogów.



Co zrobić, by zagrać w te gry? Nie są one zapisane w telefonie, a zatem musisz ściągnąć je ze strony Ery. Programy znajdują się w portalu **Era Omnix** w zakładce **Promocje**. Wystarczy wybrać jedną z gier i pobrać zakładkę do siebie. Po jej odebraniu należy zapisać ją w zakładkach, skąd trzeba ją uruchomić. Gra zostanie zainstalowana w menu Gry. I to wszystko. Można już ratować dzieci Zoy'a lub patrolować planetę Mars.

W następnym numerze CLICKA! przeczytasz o kolejnych grach na komórki. Mamy nadzieję, że ten minicykl przypadnie ci do gustu.

Jak pobrać grę na komórkę?

1. Znajdź w Sieci serwis oferujący gry dla telefonów komórkowych; 2. Przejdź do działu gier i wybierz interesującą cię pozycję; 3. Sprawdź, czy dostępna jest wersja gry dla twojego telefonu; 4. Zamów grę wysyłając SMS na podany numer

Tekst: Kuba Kram; Zdjęcie: Nokia

Click! radzi • Click! radzi • Click! radzi

Jednym zdaniem...

Młodzi robią to najczęściej

Co piąty Polak zarywa noce przed komputerem. Jak łatwo zgadnąć, najwięcej grają młodzi ludzie. Przede wszystkim chłopcy, choć i dziewczęta starają się nadrabiać zaległości w tej dziedzinie. Jeszcze sześć lat temu zwolenniczek gier było trzy razy mniej niż obecnie.

To, ile czasu poświęcasz na granie, zależy od twojej edukacji i miejsca zamieszkania – bardziej wykształceni mieszkańcy dużych miast siedzą przed monitorem częściej i dłużej. Komputer nie zastępuje im jednak innych rozrywek. Nadal z ochotą chodzą do kina czy sięgają po książki, i to – uwaga! – o wiele częściej niż ci, którzy w gry nie grają. A to znaczy, że zabawy z pecetem wcale nie są takie szkodliwe...

Liczba graczy maleje wraz z ich wiekiem. Zaskoczyła nas jednak informacja, że żaden z przebadanych 70. latków nie miał styczności z tą formą rozrywki. A przecież sami znamy kilku straszych panów, którzy rozpoczynają dzień od przycięcia partyjki w QUAKE'A...

(Badanie stylów życia wykonała i udostępniła nieodpłatnie firma IQS and QUANT GROUP)

Neostrada za złotówkę!

Telekomunikacja Polska przygotowała dla internautów nową promocję. Decydując się na podłączenie Neostrady we wrześniu lub październiku, będziesz mógł testować ją przez 30 dni za jedyne 1,07 zł. Jeśli potem uznasz, że usługa TP S.A. to dobry wybór, co miesiąc zapłacisz 149 zł (przy podpisaniu umowy na rok). A jeśli zrezygnujesz z oferty, nie poniesiesz żadnych dodatkowych kosztów.

Timex „stalowy"

Najnowszy zegarek firmy Timex spełni oczekiwania zarówno miłośników nowoczesnych gadżetów, jak i... sportowców. Urządzenie łączy w sobie cechy elektronicznego notesu i kalendarza (z możliwością podłączenia do komputera poprzez łącze USB) oraz specjalnego stopera, zapamiętującego wyniki treningów (czasy, liczba okrążeń itp.). Liczba funkcji zegarka może być zmienna i zależy od zainstalowanego oprogramowania. W Polsce dostępne są w sprzedaży dwa modele zegarka Ironman Data Link USB, w cenie od 370 złotych.



Intel+Microsoft=Telefon

Pod tajemniczą nazwą MIO 8380 kryje się najnowszy telefon komórkowy tajwańskiej firmy Mitac. Wyposażono go w procesor X-Scale 200 MHz firmy Intel i system operacyjny Smartphone 2002 Microsoftu. To już właściwie nie telefon, a miniaturowy komputer. Sami producenci określają go mianem „smartphone", czyli telefon inteligentny.

Czemu? Oprócz spełniania typowych funkcji telefonu komórkowego, który będzie działać w sieciach na całym świecie (zakres 900, 1800, 1900), na liście obsługiwanych przez niego aplikacji znajdują się m.in.: Internet Explorer (obsługuje HTML, WML i WAP), Microsoft Messenger, klient e-mail, przeglądarka plików graficznych, album zdjęciowy, nagrywanie i odtwarzanie głosu oraz plików MPEG4, kalendarz, notatnik, książka adresowa, Windows Media Player (odtwarza MP3, WAV, WMA), gry... Ufff. Nie mogło oczywiście zabraknąć kamery cyfrowej, polifonicznych dzwonków, kolorowego wyświetlacza i MMS'ów. Telefon ma trafić do sklepów na przełomie września i października. I wszystko bardzo pięknie, tylko czy korzystając z tych bajerów, będziemy mieli jeszcze czas po prostu zadzwonić i pogadać z kumplem?



Linux znalazł właściciela?

Amerykańska firma SCO uważa, że darmowy system Linux, który tworzony jest na zasadzie open source (wszyscy mają dostęp do jego kodu i mogą go współtworzyć), zawiera w sobie część kodu systemu Unix, będącego własnością SCO. W związku z tym firma żąda opłat licencyjnych od każdego komputera (199 $) i serwera (699 $), na którym zainstalowano Linuksa. Informacja zaskoczyła całą branżę komputerową, która w większości korzysta właśnie z tego systemu operacyjnego. Na razie SCO nie przedstawiła jednak żadnych dowodów na poparcie swojej tezy.



Maraton z Magic:The Gathering

Sierpniowy konwent Maraton poświęcony grze MAGIC: THE GATHERING, nad którym CLICK! objął patronat prasowy, okazał się niezwykle udany. Wzięło w nim udział ponad 150 osób i rozegrano aż 29 turniejów, bijąc tym samym ubiegłoroczny rekord. Niespodzianką była zwłaszcza niezwykła popularność czwartkowego turnieju Extended – miał on najwyższą frekwencję ze wszystkich rozegranych na Maratonie turniejów.

Znacznie bardziej zaciekła niż w roku ubiegłym była rywalizacja o tytuł Maratończyka, przyznawany najlepszemu graczowi konwentu. O zwycięstwie Łukasza Pędrakowskiego zadecydował dopiero jego bardzo dobry występ w PolTour Legnica – ostatnim turnieju konwentu. Łukasz zajął w nim drugie miejsce, co pozwoliło mu wyprzedzić w łącznej klasyfikacji Piotra Widucha.

Wszystkich zainteresowanych udziałem w turniejach MAGIC: THE GATHERING zapraszamy we wrześniu do Warszawy. W dniach 13-14 odbędzie się pod patronatem CLICKA! dwudniowy konwent, na którym rozegrane zostaną turnieje Grand Prix Trial Monachium (Sealed Deck), PolTour Warszawa (OnBC) oraz Extended. Z kolei 20 września w kilkunastu miastach Polski odbędą się turnieje premierowe nowego dodatku Mirrodin. Szczegółowe informacje o turniejach znajdziesz na stronie http://teamdq.rudykot.pl



Nowe książki Blizzarda

W sklepie internetowym Wirtus.pl oraz na stronach wydawnictwa ISA możesz już nabyć dwie nowe opowieści ze światów stworzonych przez firmę Blizzard. W „Starcraft: W cieniu Xel-Nagi" poznasz losy kolonistów zamieszkujących prowincjonalną planetkę na peryferiach Dominium Terrańskiego. Trzęsienie ziemi odsłania tam starożytny artefakt, który w ciągu kilku nocy staje się obiektem zainteresowania ludzi, Protossów i Zergów. Wybucha wojna... Książka ma dobre tempo, lecz duża ilość głównych bohaterów, pogmatwane wątki i masa słownictwa związanego z grą sprawiają, że czyta się ją dość ciężko.

Z kolei „Warcraft: Władca klanów" przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom fantasy. Gdy rodzice głównego bohatera, orka o imieniu Thrall, giną w pułapce przygotowanej przez spiskowców, biedny niemowlak dostaje się w ręce ludzi. Ci wychowują go na doskonałego gladiatora. Prócz umiejętności walki wpajają mu jednak znaczenie słów takich jak przyjaźń i miłosierdzie... Czy Thrall zdoła dzięki temu uwolnić swój lud z niewoli?



Wycisnąć, ile się da

Jak najtańszym kosztem stać się posiadaczem szybkiego i wydajnego procesora? To proste – kupić starszy model... i odpowiednio go podkręcić. Mimo że AMD oraz Intel zajadle walczą o palmę pierwszeństwa, wypuszczając na rynek coraz szybsze i nowsze wersje swoich układów, wielu użytkowników przekonuje się, że płacąc znacznie mniej, mogą uzyskać taką samą lub nawet wyższą wydajność! Czy warto ryzykować i zmieniać szybkość pracy układu? Cóż... Spójrz na wykres poniżej – na przykładzie procesorów AMD Athlon XP najlepiej widać, co można zyskać.

XP 1700+	standard	1.47 GHz
XP 1700+	po podkr.	3.4 GHz
XP 1800+	standard	1.53 GHz
XP 1800+	po podkr.	3.0 GHz
XP 2600+	standard	2.08 GHz

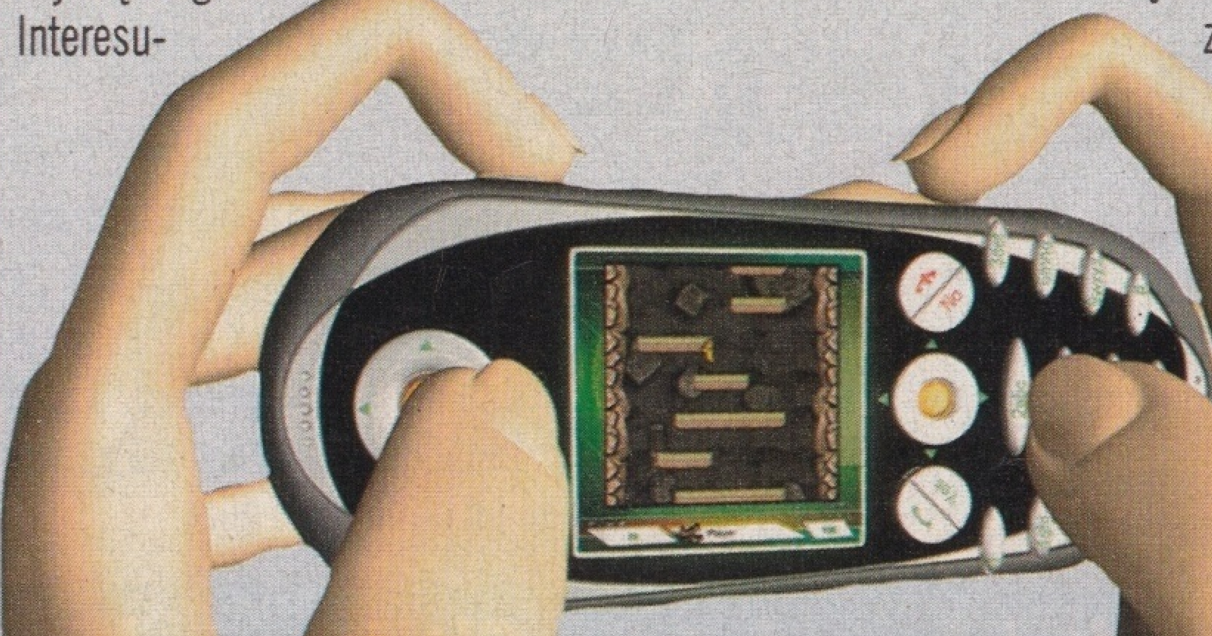
KAMELEON z Bydgoszczy

Grać można już prawie wszędzie. Nie tylko w domu, ale i w pociągu, w windzie czy w pracy. Przenośnych urządzeń ciągle przybywa – niestety, miejsca w naszych kieszeniach, plecakach i torbach wciąż jest tyle samo. Nic więc dziwnego, że bydgoska grupa badawcza Atelab Research wpadła na pomysł połączenia komórki i konsoli do gier. Nie jest to nowa propozycja – na podobny pomysł wpadła Nokia przygotowując konsolkę N-Gage – warto jednak poświęcić jej trochę uwagi ze względu na niektóre rozwiązania techniczne.

W pozycji pionowej to normalny telefon komórkowy. Kiedy przekręcisz go o 90 stopni, staje się maszynką do gier. Interesującym pomysłem jest zastosowanie dwóch przycisków nawigacyjnych. Pierwszego używa się do sterowania funkcjami telefonu. Drugi, umieszczony nad wyświetlaczem, służy do grania. Czy wiesz już, czemu to urządzenie nazwano KAMELEONEM?

Wyposażenie telefonu jest jeszcze sprawą otwartą. To od firm, które zainteresują się jego produkcją, będzie zależało, jakie funkcje się w nim znajdą. Twórcy projektu zapewniają, że w KAMELEONIE znajdzie się miejsce na wszystkie technologie współczesnych telefonów komórkowych – SMS'y, MMS'y, transmisję wideo czy aparat cyfrowy. Aparat wzbudził zainteresowanie, pozostaje więc czekać na narodziny pierwszego polskiego KAMELEONA.





Gryzonie na start!





Click!

Wybór myszek w ofercie firmy Logitech jest tak duży, że można dostać oczopląsu. Nie przeszkadza to jednak, aby na rynku pojawiły się kolejne modele tej firmy. Pierwszy z nich to gryzoń z dobrze znanej i chwalonej serii MX'ów.



MX310

Jest to urządzenie optyczne. Zastosowana w nim technologia MX sprawia, że mysz pracuje bardzo precyzyjnie. Sześć w pełni konfigurowalnych przycisków, w tym jeden w rolce, pozwala na wygodne obsługiwanie komputera. Szczególnie przydatny wydaje się klawisz przechodzenia między programami. Z myszy mogą korzystać zarówno osoby prawo-, jak i leworęczne. Gryzoń prezentuje się bardzo ładnie i został solidnie wykonany. Jedyny jego minus stanowi mały rozmiar, który sprawia, że mysz nie najlepiej leży w dużej dłoni. MX310 nie jest, niestety, urządzeniem bezprzewodowym. Ale dzięki temu jego cena jest bardzo przystępna.

SERIA CLICK!

Do Polski dotarła właśnie nowa seria myszek – Click! (zbieżność nazwy z naszym miesięcznikiem jest przypadkowa, ale nie mogliśmy sobie odmówić, by z tej okazji nie rozdać kilku gryzoni naszym czytelnikom :-)). Seria ta składa się z trzech modeli. Najprostszym z nich jest **Click! Optical Mouse**. Mysz ta posiada 3 klawisze plus jeden w rolce. W odróżnieniu od pozostałych dwóch gryzoni jest ona na kablu. Przeznaczono ją zarówno dla osób lewo-, jak i praworęcznych, podobnie jak model **Cordless Click!** Ten ostatni wygląda jednak nieco inaczej i nie ma kabla. Ilość klawiszy jest taka sama jak w przypadku Optical Mouse.

Ostatnim i zarazem najbardziej zaawansowanym modelem jest **Cordless Click! Plus**. W tym przypadku liczba klawiszy wzrosła do pięciu plus jeden w rolce. Dodatkowo mysz wyposażono w technologię Fast RF, która umożliwia przekazywanie danych z prędkością porównywalną do tradycyjnych urządzeń kablowych. Dzięki temu opóźnienia w ruchu kursora na ekranie komputera są niezauważalne. Ładny design Cordless Click! Plus stanowi niewątpliwą zaletę, ale niestety, w odróżnieniu od poprzednich modeli, ten przeznaczono tylko dla osób praworęcznych. W przypadku każdego z opisywanych urządzeń bardzo przydatny okazuje się przycisk przechodzenia między programami.

GDZIE KUPISZ MYSZKI LOGITECHA?

- Logitech Polska
  ul. Goszczyńskiego 9/1
  02-610 Warszawa
  tel./fax. (22) 844 82 78
  www.logitechsklep.com.pl

ILE TO KOSZTUJE?

■ MX310	cena 175 zł
■ Click! Optical Mouse	cena 150 zł
■ Cordless Click! Optical Mouse	cena 230 zł
■ Cordless Click! Plus Optical Mouse	cena 270 zł

Nie daj sobie sprzątnąć nagrody sprzed nosa. Wyślij SMS'a, a jedna z 15 myszek będzie Twoja!



Logitech Cordless Click! Plus Optical Mouse



Logitech Cordless Click! Optical Mouse



Logitech Click! Optical Mouse

KONKURS

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Jaka liczba myszek wchodzi w skład serii urządzeń CLICK?

A) trzy
B) pięć
C) szesnaście

Nagrody funduje firma **Logitech Polska**

Odpowiedź wyślij jako SMS o treści **CL.LC.#** (zamiast # podaj A, B lub C) na numer **7164**

Na odpowiedzi czekamy do końca września. Koszt SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT

Jednym zdaniem...

„Inny" Windows

■■ Nie ustają ataki na sztandarowy produkt korporacji Microsoft. Tym razem rządy Japonii, Chin, Korei oraz największe firmy (między innymi NTT Data, Matsushita Electric Industrial, NEC Corp., Hitachi oraz Fujitsu) postanowiły wspólnie zająć się pracami mającymi doprowadzić do powstania systemu operacyjnego będącego alternatywą dla Windows Microsoftu. Najprawdopodobniej twórcy konkurenta okienek „ulepszą" któryś z istniejących już, darmowych systemów.

Bez koloru

■■ Producenci telefonów komórkowych ponownie wprowadzają do swojej oferty aparaty wyposażone w czarno-białe wyświetlacze. Bynajmniej nie oznacza to, że kolorowe ekraniki się nie przyjęły, ani tym bardziej, że firmy wyprzedają stare zapasy z magazynów. Po prostu czarno-białe komórki są tańsze, a przez to chętniej kupowane przez mniej zasobnych klientów.

Dziennikarze do boju!

■■ Pod koniec sierpnia w warszawskiej kafejce internetowej E-loko odbył się II Turniej Dziennikarzy w grach komputerowych – World Cyber Games 2003. Rozgrywki, w których wzięło udział 40 graczy z kilkunastu redakcji, prowadzono w COUNTER STRIKE i STARCRAFT. Niestety, mimo ogromnego wysiłku naszych redakcyjnych kolegów nie udało nam się zdobyć żadnego trofeum. W ramach rewanżu już teraz zaczęliśmy przygotowania do następnego turnieju.

Mysz się podpisze

■■ Brytyjscy naukowcy ogłosili, że opracowali metodę, która pozwoli na podpisywanie się za pomocą zwykłej myszki. Specjalny program analizuje ruchy dłoni wykonywane podczas pisania. Wystarczy około 20 prób, aby myszka nauczyła się twojego podpisu. Program ma pomóc w dodatkowym zabezpieczeniu internetowych transakcji. Ma współpracować ze wszystkimi typami myszek i osiągać 99-procentową dokładność.

BBC gratis!

■■ Ogromne, pilnie strzeżone i tylko dla wybranych – tak wyglądało dotychczas archiwum programów korporacji BBC. Czas jednak na zmiany – archiwum zostanie wkrótce udostępnione wszystkim zainteresowanym, a materiały radiowe i telewizyjne, w tym jedne z najciekawszych na świecie filmów przyrodniczych, będzie można łatwo ściągnąć z Sieci.

Tele-monopol

■■ TP S.A. zapowiedziała, że jej klienci korzystający z najtańszego abonamentu zostaną pozbawieni od grudnia br. możliwości korzystania z usług innych operatorów (np. oferujących tańsze połączenia międzymiastowe). Gratulujemy pomysłu.

■■■ Andrzej C(w)alineczka Cwalina, „DżejDżi", Michał „Joel" Zacharzewski, Grzegorz „Murmur" Młodawski, Wojciech Liczkowski; Zdjęcia: Atelab Research, Mitac, Logitech, AMD

Jednym zdaniem...

Philips cyfrowy

■■ We wrześniu Philips wprowadzi na polski rynek najnowszy cyfrowy odbiornik satelitarny – DSR1010. Co ciekawe, w naszym kraju odbędzie się jego europejska premiera! Urządzenie przeznaczono do odbioru tzw. programów „Free-To-Air" (niekodowanych przekazów cyfrowych). Odbiornik posiada przejrzyste, przyjazne dla użytkownika menu w języku polskim, a także wyjście audio Dolby Digital 5.1. DSR1010 będzie dostępny po atrakcyjnej cenie 699 zł.

Zegarek z GPS

■■ Jeśli prowadzisz aktywny tryb życia, firma Timex wyprodukowała zegarek w sam raz dla ciebie! Timex Ironman Triathlon pokazuje nie tylko aktualną godzinę, ale umożliwia również dokładne zmierzenie przebytego dystansu oraz prędkości, z jaką został pokonany. Pomiar dokonywany jest za pomocą systemu GPS. Aby w pełni wykorzystać funkcje urządzenia, użytkownik musi założyć na ramę specjalny nadajnik. Transmituje on dane do zegarka, na którego ekranie pokazują się potrzebne informacje.

N-Gage w akcji!

■■ Użytkownicy najnowszej konsolki do gier firmy Nokia, dzięki usłudze N-Gage™ Arena, już wkrótce będą mogli spotykać się i toczyć pojedynki w wirtualnej przestrzeni. Aby skorzystać z możliwości czatowania, zawierania znajomości oraz grania z przeciwnikami z całego świata trzeba będzie wykupić u swojego operatora usługę dostępu do Sieci. Sama N-Gage™ Arena ma być początkowo bezpłatna. W wirtualnym świecie znajdziesz także porady dotyczące strategii oraz filmy instruktażowe.

Sprzedaj zdjęcia w Internecie

■■ Robisz fantastyczne zdjęcia i chcesz trochę zarobić? Specjalnie dla ciebie powstała internetowa giełda fotograficzna. Pod adresem IGfoto.pl możesz tanio i, co najważniejsze, w sposób legalny kupować i sprzedawać zrobione przez siebie fotki. Zamieszczona w serwisie wyszukiwarka pozwala w prosty sposób znaleźć interesującą cię tematykę, a następnie jednym klawiszem zakończyć transakcję i nabyć zdjęcie.

13565+34584-789623=?

■■ Ile mil ma kilometr? Sinus 30°? 13 do kwadratu? Czyżby miał kłopoty z pamięcią? Nie martw się. Zajrzyj na www.google.com. Ta najpopularniejsza obecnie wyszukiwarka internetowa została wyposażona w wielofunkcyjny kalkulator. Działanie wystarczy wpisać w oknie wyszukiwania i nacisnąć „Szukaj" lub klawisz Enter.

Podręczny gigant Maxtora

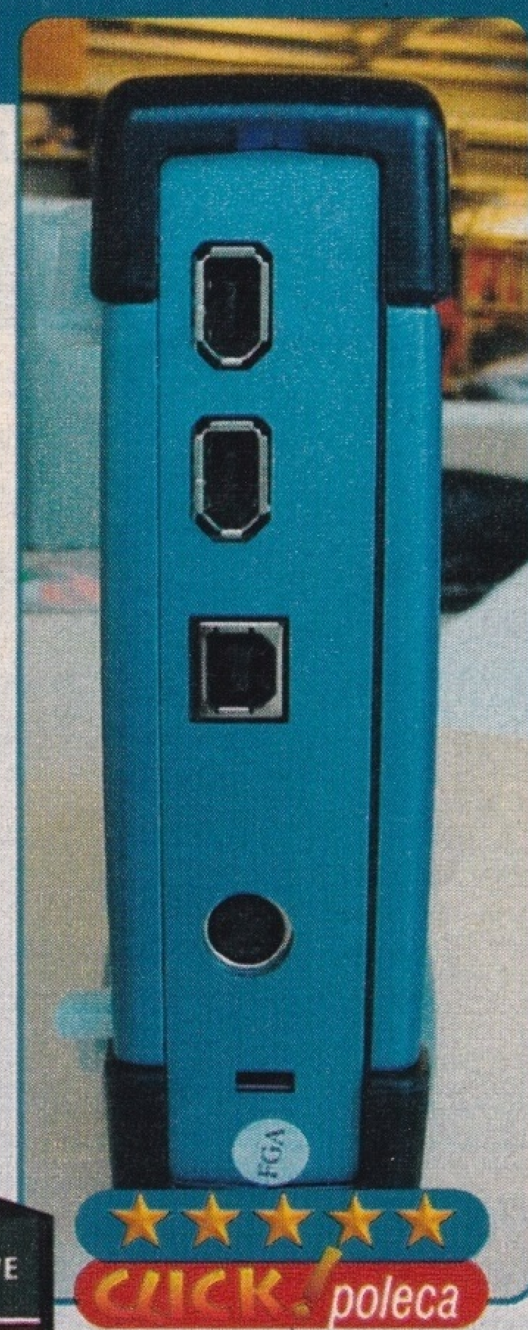
Maxtor wprowadza do sprzedaży kolejny model dysku zewnętrznego z serii Personal Storega – 5000 XP. Wyglądem urządzenie nie różni się od swoich poprzedników, dopiero po podłączeniu do komputera możesz przekonać się, że zyskałeś nośnik o gigantycznej dla większości użytkowników pojemności 250 GB! Najnowszy Maxtor korzysta ze złączy USB 1.1 / 2.0 oraz FireWire – dzięki temu łatwo można go podłączyć zarówno do nowszych, jak i starszych komputerów. Oczywiście należy pamiętać, że korzystanie ze starszego i wolniejszego portu USB 1.1 mocno wpłynie na szybkość zapisu i odczytu danych.



Maxtor 5000 XP przyda się tym wszystkim, którzy potrzebują przenosić pomiędzy kilkoma komputerami ogromne porcje danych – rzędu kilkunastu czy kilkudziesięciu GB (np. pliki wideo czy dane z serwerów). Dzięki szybkiemu portowi FireWire możliwa jest wygodna praca z tak zapisanymi danymi, przez co nie ma potrzeby zgrywania ich na stacjonarny dysk. Standardowym zastosowaniem nowego Maxtora może być oczywiście backup danych. Dzięki dostarczonemu oprogramowaniu, tworzenie kopii zapasowych jest niezwykle łatwe i wygodne – sprowadza się praktycznie do naciśnięcia jednego guziczka na obudowie dysku.

Niestety, Maxtor 5000 XP nie jest urządzeniem tanim – i to jest chyba jego jedyna wada. Podczas testów redakcyjnych napęd funkcjonował bez problemów i świetnie się sprawdził w codziennych zastosowaniach. Dyski dostępne są wyłącznie na zamówienie!





Maxtor Personal Storage 5000 XT
- **pojemność: 250 GB**
- **złącza: USB 1.1 / 2.0, FireWire**
- **cena: 1720 zł + VAT**
- **dystrybutorzy: ABC Data, Asbis, AB**

Maxtor One Touch
- **120 GB USB – 996 zł**
- **200 GB USB/FireWire – 1344 zł**
- **250 GB USB/FireWire – 1605 zł**
- **300 GB USB/FireWire – 1822 zł**

Z ostatniej chwili! Firma Maxtor rozpoczęła sprzedaż nowej serii dysków One Touch, będących następcami urządzeń Personal Storage. W nowej serii (charakteryzującej się między innymi nowym wyglądem obudowy) pojawią się napędy o pojemności od 120 do 300 GB.

Drukarki Brother

Firma Brother, niezbyt znana w Polsce, choć popularna na całym świecie, wprowadza na nasz rynek serię drukarek: HL-5030, HL-5040, HL-5050 i HL-5070N. Każdy użytkownik, który planuje wymianę drukarki, znajdzie w rodzinie HL-50xx coś dla siebie – są tu zarówno niedrogie, wysoko wydajne drukarki osobiste, jak i wysokiej jakości drukarki graficzne i sieciowe.

Drukarki z serii 50xx charakteryzują się dużą prędkością druku, wysoką rozdzielczością, udoskonaloną obsługą papieru, a także większą i łatwiej rozszerzalną pamięcią. W najtańszym modelu HL-5030 (cena około 1299 zł) zainstalowano 4 MB, a w HL-5040 (cena około 1369 zł) – 8 MB w standardzie, z możliwością rozszerzenia do 136 MB. Drukarki są standardowo wyposażone w szybki port USB 2.0, a wyższe modele w złącze sieciowe 10/100 BaseTX. Urządzenia mogą oczywiście działać w trybie oszczędzania energii lub tonera (standardowy toner TN-7300 wystarcza na 3300 stron). Sprzęt jest objęty 2-letnią gwarancją. Ponadto klient może korzystać z bezpłatnej infolinii technicznej firmy Brother oraz pomocy online.



Brother International GmbH Sp. z o.o.
tel. 022 868 38 87

W ciemnościach...

Wyobraź sobie, że jesteś w ciemnym lesie i nagle baterie w twojej latarce się wyczerpują. Nie masz przy sobie zapasowych, a przed tobą daleka droga. Co robisz? Gdybyś miał przy sobie rewelacyjną latarkę EVERLight, nic takiego nigdy by cię nie spotkało. Jej fenomen polega na tym, że nie wymaga baterii. Aby dostarczyć jej energii, wystarczy potrząsać nią przez około 30 sekund – i po kłopocie. Wszystko dzięki fizykowi Michaelowi Faraday'owi, który już sto kilkadziesiąt lat temu odkrył, że zmiany w polu szpuli magnetycznej produkują napięcie. Zmagazynowana w ten sposób energia wystarcza na 8 minut. Zamiast żarówki w latarce zastosowano specjalną diodę, która daje jaśniejsze światło. Latarka jest wodoszczelna, świetnie sprawdza się praktycznie w każdych warunkach. Do tego EVERLight, jeśli przypadkiem wpadnie do wody, sama wypływa na powierzchnię! Latarka dostępna jest w dwóch rozmiarach – 18 oraz 28 cm i kosztuje odpowiednio 119 zł i 149 zł.

Sześciokanałowa Rumba

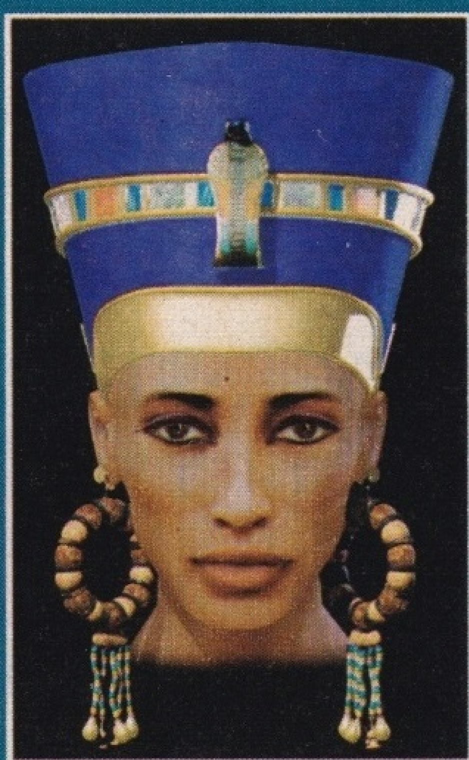
Dobre głośniki to podstawa. Firma Media-Tech ma dla ciebie kolejną propozycję – sześciokanałowe głośniki Rumba 5.1.

Zestaw składa się z 5 satelitek, kolumny basowej i pilota. Całość wygląda elegancko – satelitki wykonane są z tworzywa sztucznego, natomiast głośnik basowy z drewna. Z tyłu kolumny basowej znajduje się 6 gniazd typu cinch, które umożliwiają podłączenie urządzenia w systemie 5.1, oraz dwa dodatkowe gniazda do podłączenia sprzętu stereo. Dzięki pilotowi masz oddzielną kontrolę nad każdym z głośników. Poza możliwością regulacji wysokich i niskich tonów możesz również wybrać między jednym z czterech efektów surround.

W praktyce zestaw RUMBA 5.1 sprawuje się bardzo przyzwoicie. Dołączone do zestawu kable umożliwiają podłączenie głośników do niemal każdego urządzenia – niestety, podłączenie do odtwarzacza DVD nie powiodło się. Pilot wykonany z plastiku może przy pierwszym kontakcie budzić obawy. W rzeczywistości jest bardzo wytrzymały – jednak aby działał jak należy, trzeba bardzo precyzyjnie celować nim w odbiornik na głośnikach. Z danych wynika, że moc wyjściowa wynosi 1200 W. Faktycznie, zestaw jest głośny, a jakość dźwięku nie obniża się nawet wtedy, gdy jest ustawiony na pełny regulator. RUMBA 5.1 MT343 to dobry wybór, jeśli szukasz nagłośnienia do komputera.



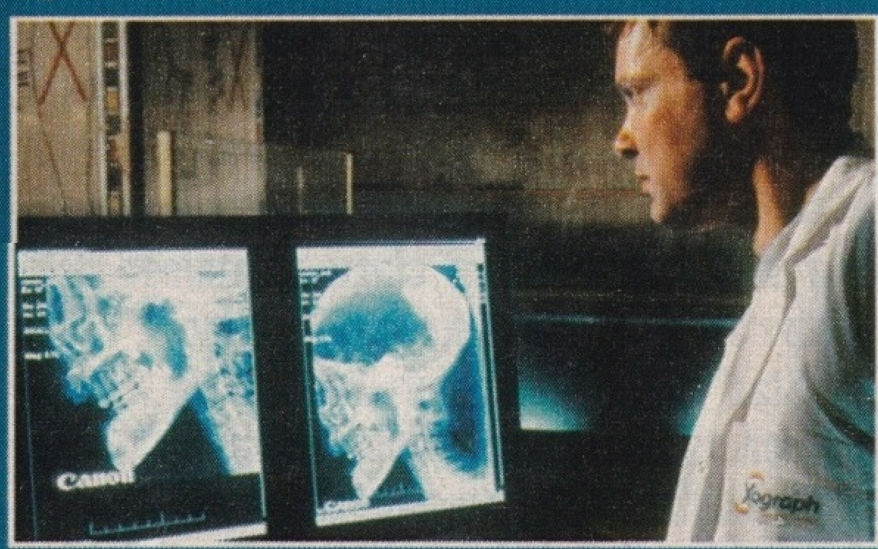
Czego oko nie widzi



W Dolinie Królów w Egipcie odnaleziono w jednym z grobowców zmumifikowane ciało. Naukowcy uznali, że jest to legendarna egipska królowa Nefretete. Żyjąca ponad 3,5 tysiąca lat temu kobieta była uważana za najpiękniejszą i najpotężniejszą władczynię.

Aby dokładniej przyjrzeć się mumii i potwierdzić przypuszczenia co do jej tożsamości, użyto specjalnej technologii opracowanej przez firmę Canon. Dzięki niej wykonanie zdjęć rentgenowskich i ich analiza mogły odbyć się na miejscu znaleziska. Trójwymiarowe, cyfrowe zdjęcia szkieletu pojawiły się na ekranie komputera w 3 sekundy po zeskanowaniu obiektu.

Badaczy najbardziej zainteresował cyfrowy model czaszki. Na jego podstawie zespół naukowców sądowych, zajmujących się zazwyczaj rekonstrukcją ciał ofiar morderstw, odtworzył wygląd twarzy kobiety. Rezulat ich pracy widzisz na zdjęciu. Jak tak dalej pójdzie, starożytne królowa ma szansę trafić nawet na okładkę któregoś z poczytnych czasopism dla kobiet.



Canon zbiera nagrody w Europie

Canon PowerShot A80 i EOS 300D to najnowsze propozycje cyfrowych aparatów Canona. A80 to następca popularnych w Polsce kompaktowych A60 i A70. Nowy model wyposażono w 4-megapikselową matrycę, odchylany monitor LCD i 13 trybów pracy. Poza tym A80 nie różni się znacząco od swoich poprzedników. Przeznaczony jest dla zaawansowanych amatorów. Dla bardziej wymagających użytkowników Canon przygotował cyfrową lustrzankę EOS 300D z matrycą o rozdzielczości 6,3 megapikseli, z możliwością wymiany obiektywów. Cena urządzenia: ok. 6 tys. zł.



Popularność i uznanie zdobyły już dwa inne aparaty cyfrowe. Lustrzanka Canon EOS 1Ds została uznana za Europejski Profesjonalny Aparat Cyfrowy Sezonu 2003/2004, natomiast Canon EOS 10D za Europejski Cyfrowy Aparat Sezonu. Europejskie Stowarzyszenie ds. Obrazu i Dźwięku (EISA), które przyznało nagrody, stwierdziło, że EOS 1Ds „reprezentuje skok w jakości obrazu cyfrowego zmuszający zawodowców do ponownego rozważenia swojej tradycyjnej miłości do filmu". Canona EOS 10D pochwalono za „atrakcyjną cenę, znakomitą rozdzielczość, jakość obrazu" oraz „zdolność do radzenia sobie z szeroką gamą sytuacji fotograficznych".



To nie koniec wyróżnień i nagród. Canon zdobył ponadto nagrodę Europejska Drukarka Fotograficzna Sezonu za Bubble Jet i9100. Sprzęt ten umożliwia wydruk do formatu A3 z jakością odpowiadającą tej uzyskiwanej w laboratoriach fotograficznych. Użytkownik EOS'a 10D może podłączyć swój aparat bezpośrednio do i9100, wybrać odpowiednie zdjęcie i po chwili trzymać w ręku znakomitej jakości wydruk fotograficzny – bez pośrednictwa komputera!

Cyfrowe wideo i fotografia najwyższej jakości

Cyfrowe aparaty fotograficzne oraz cyfrowe kamery wideo z powodzeniem zastępują urządzenia starszej generacji. Miłośników eleganckich gadżetów na pewno zainteresują najnowsze produkty firmy Canon – kamera MVX10i oraz aparat PowerShot S50 Microdrive Kit. Pierwsze z urządzeń wyposażono w czujnik CCD o rozdzielczości 2,2 megapiksela oraz 10-krotny zoom optyczny. Kamera posiada wstępny filtr koloru RGB oraz przetwornik Canon DIGIC DV – dzięki temu urządzenie może wyjątkowo wiernie rejestrować obraz. MVX10i pozwala jednocześnie fotografować i filmować, można też ją bezpośredniego podłączyć do specjalnej drukarki foto. Urządzenie oferuje zapis w formacie MPEG4 na karcie SD, wysokiej rozdzielczości tryb panoramiczny 16:9, posiada złącza IEEE1394 Firewire™ i USB, a także kolorowy 2,5-calowy ekran LCD. Ciekawostką jest tryb supernocny, dający znakomitą jakość obrazu o każdej porze dnia.

Podstawą MVX10i jest specjalnie zbudowany przez firmę Canon przetwornik Digital Image Core (DIGIC) DV. Zamiast zwyczajnie rejestrować to co „widzi" obiektyw, DIGIC DV jest wykorzystywany do odtworzenia „emocjonalnych" barw, odcieni i szczegółów, co zapewnia postrzeganie ich przez ludzkie oko jako znacznie przyjemniejsze i bardziej realistyczne. O prawidłową ekspozycję obiektów przy filmowaniu dba inteligentny system AAEC (Area Adaptive Exposure Control – sterowanie ekspozycją z dostosowaniem obszarowym), który ignoruje odczyty z nieba i pierwszego planu. Dla osiągnięcia naturalnie wyglądających obrazów przy odtwarzaniu w domu, DIGIC DV przystosowuje obraz do możliwości współczesnych telewizorów.

Aparat cyfrowy PowerShot S50 w zestawie Microdrive Kit jest w tej chwili flagowym aparatem serii Canon S, pozwalającym na rejestrację około 400 zdjęć w wysokiej rozdzielczości bez konieczności zmiany nośnika pamięci. Urządzenie nie różni się od PowerShot S50. Ma ten sam trzykrotny optyczny zoom, 9-punktowy system AiAF (Autofokus Sterowany Sztuczną Inteligencją), system FlexiZone AF/AE i unikatowy przetwornik DIGIC. Dla uzyskania najwyższej jakości obrazu, zestaw PowerShot S50 Microdrive Kit rejestruje zdjęcia jako pliki RAW lub JPEG. Możliwe jest ponadto zapisanie obrazu w formacie RAW, nawet gdy pierwotnie został zarejestrowany w trybie JPEG, jeśli użytkownik tak zdecyduje podczas podglądu obrazu w trybie Zapisu. Łącząc funkcje automatyczne i ręczne sterowanie, zestaw oferuje 13 trybów fotografowania, w tym programy tematyczne oraz tryby półautomatyczne. Do każdego zdjęcia można dodać komentarz głosowy o długości do 60 sekund. Podobnie jak cała obecna gama aparatów cyfrowych, zestaw PowerShot S50 Microdrive Kit obsługuje system Wydruków Bezpośrednich firmy Canon, umożliwiający drukowanie po bezpośrednim podłączeniu aparatu do drukarki (np. Bubble Jet Direct Printer).



Jednym zdaniem...

Abonament z doładowaniem

IdeaMIX jest nową usługą w sieci Idea. To połączenie telefonu na kartę i abonament. Każdego miesiąca płacisz z góry określoną kwotę, która jest w całości przeznaczana na rozmowy i SMS'y. Po jej wykorzystaniu SMS'y i połączenia wychodzące zostają zablokowane. Ich odblokowanie możliwe jest po kupieniu karty POP (doładowującej konto) w bankomacie, przez Internet lub SMS'y. Idea MIX, w przeciwieństwie do POP'a, pozwala na wykupienie wielu usług dodatkowych obniżających koszty rozmów – np. taryfikacji sekundowej, tanich połączeń do wybranej osoby itd. Więcej informacji na stronie www.idea.pl.

Przez wirusa za kratki

FBI aresztowała rzekomego autora wirusa MSBlast.B, który w zeszłym miesiącu zainfekował setki tysięcy komputerów. Program atakował stronę Microsoftu przeznaczoną do uaktualniania oprogramowania. 18-letni Jeffrey Lee Parson, uważany za jego twórcę, zawarł w nim dodatkowo obraźliwe słowa skierowane do Billa Gatesa i samego Microsoftu. Po przesłuchaniu przez FBI zosta zwolniony i przebywa w areszcie domowym z zakazem wchodzenia do Internetu. Grozi mu kara do 10 lat pozbawienia wolności i 250 tysięcy dolarów grzywny.

www.żółtaczka.pl

Przyzwyczaiłeś się do wpisywania nazw domen bez polskich znaków? Już niedługo adresy z „ogonkami", np. www.gżegżółka.pl, staną się chlebem powszednim. Na razie trwają testy przeprowadzane przez Naukową i Akademicką Sieć Naukową (NASN), której przedstawiciele twierdzą, że technicznie są już przygotowani na wprowadzenie nowej usługi. Prawdopodobnie zostanie ona uruchomiona na przełomie 2003 i 2004 roku. Pojawia się jednak pytanie, jak z adresami najeżonymi polskimi znakami poradzą sobie internauci z innych krajów?

Gniazdka z nieba

Onet uruchomi niedługo kolejną usługę, która pozwoli łączyć się z Internetem. Niedawno wystartował specjalny onetowy numer dostępowy dla posiadaczy modemów. Teraz przyszedł czas na użytkowników anten satelitarnych. Internet z nieba ma być o wiele szybszy i atrakcyjny cenowo.

Natomiast w Krakowie polsko-amerykańska firma zamierza udostępnić połączenie z Siecią przez gniazdka elektryczne. Wszystko będzie możliwe za sprawą specjalnych modemów, które pozwolą przesyłać dane, obraz i głos. Ceny miesięcznego abonamentu mają zaczynać się od 19 zł i zależeć od ilości przesyłanych danych...

„DżejDżi", Wojciech Liczkowski, Grzegorz „Murmur" Młodawski; Zdjęcia: Brother, Canon, Media-Tech, Maxtor

Czy znasz jej nowe FANTASY

Wrzesień żałobny

Serdecznie witam ziomkową redakcję CLICKA! Mam do was parę próśb i pytań.

1. Czy z okazji tak tragicznego i smutnego wydarzenia, jakim będzie początek roku szkolnego 2003/04, moglibyście zamieścić jakiś coolowy bajerek na otarcie łez biednym uczniom (długopis itp.)?
2. Moglibyście skombinować do FANTASY plakat z DRAGON BALL, bo nie mam czego wstawić na ścianę?
3. Dlaczego CLICK! tak schudł?
4. Czy jak pocałuję Froggera, to zmieni się w królewnę?
5. Pomysł z dodatkami w postaci starych gier był super total extra cool. Jeżeli nie byłoby to zbyt dużym problemem, to błagałbym o PIRATES! GOLD.
6. Czy Duch Hopkirka nadal u was pracuje?
7. Trzy słowa do Froggera: masz bajer lustrzanki :).
8. Możecie napisac cosik o grze WITCHER?
9. Czy na łamach FANTASY będą organizowane konkursy literackie?

▪▪▪ Michał

1 września to faktycznie data tragiczna. I to nie z uwagi na początek II wojny, a na fakt, że co roku rozpoczyna się straszna wojna o umysły młodych ludzi. O to, by je zniszczyć, zgruchotać, zmiażdżyć, splugawić, wynicować, wymazać z mózgów bruzdy. O to wszystko z poświęceniem godnym lepszej sprawy walczą wasi nauczyciele – tak naprawdę Obcy, przysłani przez wrogą nam cywilizację, która za cel postawiła sobie zniszczenie naszej rasy poprzez wydrenowanie mózgów młodych ludzi. I jak śpiewał zespół Pink Floyd: „teachers, teachers leave the childs alone". Prezentem niech będą dla was szczere wyrazy współczucia od Randalla.

Teraz plakaty. Masowo zamieszczaliśmy je w dodatku FANTASY (również DRAGON BALL). Jakbyś go systematycznie kupował, to mógłbyś już sobie wytapetować cały pokój. W FANTASY nie będzie konkursów literackich, bo Jacek Piekara oszalałby musząc czytać takie sterty grafomanii (sorry, ale taka jest prawda: 99% tekstów nadsyłanych do pisma nadaje się tylko do śmieci). A tego byśmy nie chcieli.

O wiedźminie pisaliśmy już w newsach, być może napiszemy więcej w następnym numerze. Chociaż gra jest na razie w takich powijakach, że osobiście zastanawiam się, czy góra nie urodzi myszy.



Pytanek mam siedem

Droga Redakcjo, omijam zbędne chwalenie CLICKA! i jego Twórców (niesłusznie! – Randall) i proszę cię o odpowiedzi na niżej zamieszczone pytania.

1. Czemu nie zwrócicie napisów pod screenami, skoro was o to proszą ?
2. Dlaczego raz zaniżacie, a raz zawyżacie oceny gier (korupcja?)?
3. Czemu tak lakier do paznokci podrożał?
4. Dajcie obszerniejsze recenzje, a usuńcie trochę screenów. OK?
5. Czy gdybym poprosił, dalibyście na CD zamiast gry film (np. „Matrix" lub „Blade")?
6. Czemu wasi konkurenci (nie bede wymieniał) nadal są na rynku i wiedzie się im dobrze (tyle tego cholerstwa :D)?
7. A może dalibyście więcej stron, co?

Zasapałem się, czyli „Happy End"

▪▪▪ Michol Belezar

Ad 1. Bo każdy ręcami i nogicami broni się przed tym, że to on miałby te podpisy robić. Ale być może dojrzejemy do tego, jak pomidory na jesieni.

Ad 2. A co Ty sobie myślisz. Z czegoś, my biedni redaktorzy, żyć musimy. Wszystko jest na sprzedaż, chłopie, babcia też!

Ad 3. Bo wzrosła populacja blondynek...

Ad 4. Naszym niedoścignionym marzeniem jest przypominać pismo „Mówią wieki". Sto stron drobnym maczkiem i ani jednej ilustracji :).

Ad 5. Na święta dajemy DVD z „Terminatorem 3". Ale do kupienia będzie tylko w wybranych kioskach!

Ad 6. Eeee, coraz to jeden Murzynek odpada z rywalizacji. Tylko w ciągu ostatniego roku „Top Secret" zdechł, „SGK" zdechł, „GameStar" i „Gry komputerowe" konają w boleściach. Jest dobrze i niech nikt mi nie wyrzuca, że życzę źle konkurencji. Życzę jej jak najgorzej, bo od tego zależy, czy dalej będę podpalał cygara studolarówkami. A lubię to zajęcie...

Ad 7. A może twoja siostra przyjechałaby do redakcji i zrobiła nam... obiad?



Randallminator

Przeglądając CLICKA! nr 9/2003 spojrzałem na fotki siwych Froggera i Randalla. Z mojego gardła wyrwał się okrzyk „Ojej!" w wersji bardziej wulgarnej. Spytacie dlaczego? Stało się tak, ponieważ odkryłem, że Randall to Terminejtor... Powaga,









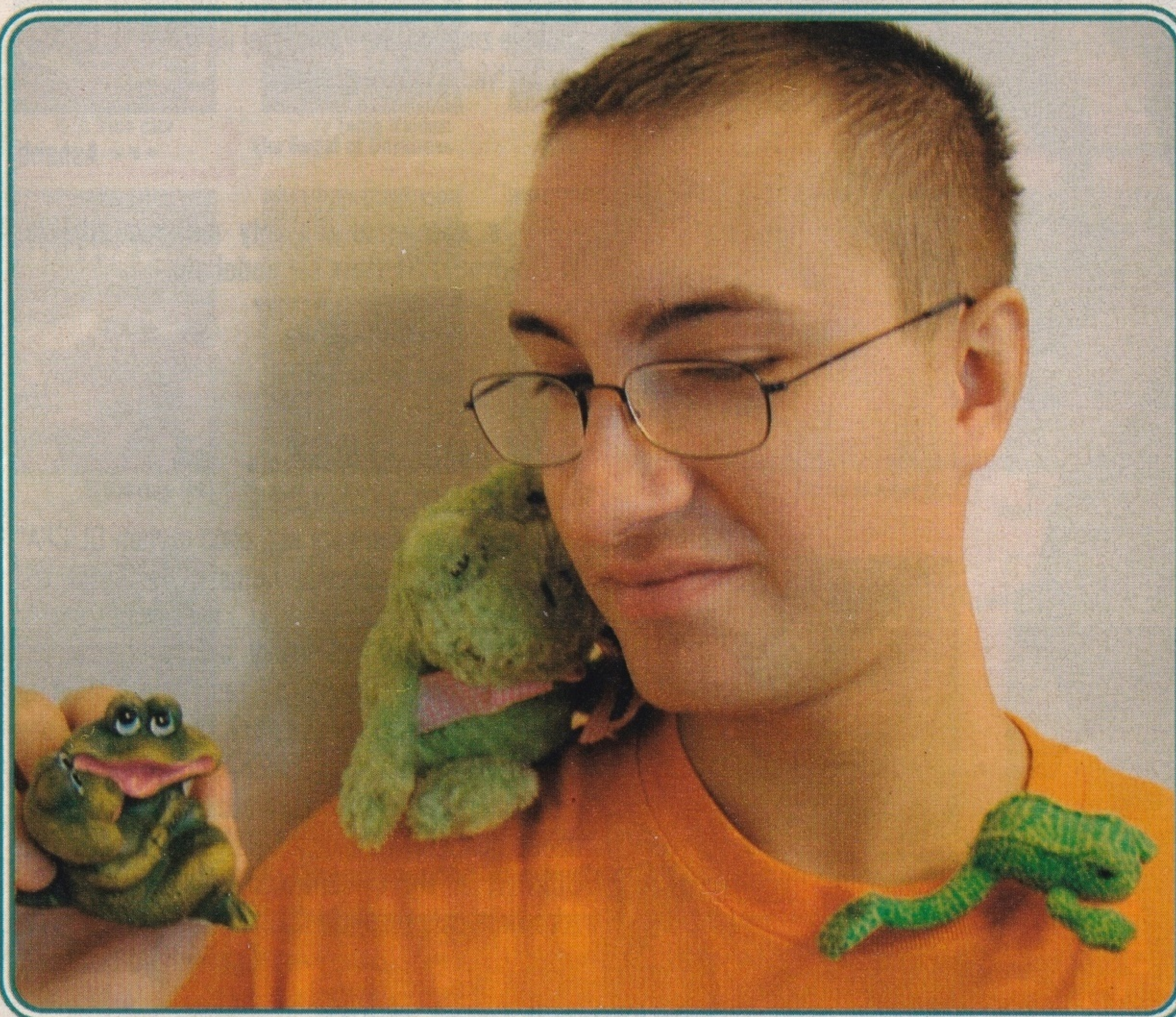
Randall jest modelem T-minus 9000. Przypatrzcie się okularom, widać dwie czerwone plamki... TO ŚWIECĄCE SIĘ OCZY! Takie same ma Arnie w filmie. A najgorsze było, że gdy Randall przybył na Ziemię, był nagi!!! Nie zazdroszczę temu, kto go wtedy zobaczył. Tak więc apeluję! Strzeżcie się Randalla, bo kiedy Frogger po zdemaskowaniu Randalla go zwolni, T-minus 9000 powie „I'll be f*ck!".

▪▪▪ Zooch, Lofarem wołany

Rozgryzłeś Randalla! Świat stanął na krawędzi przepaści, gdyż zdemaskowany Randallminator zamieni go w nuklearną pustynię. I co teraz?



FANTASY: CDA, czy CLICK!?



Jestem stałym czytelnikiem CLICKA! oraz FANTASY. Ostatnio nałaziłem się, żeby kupić najnowszy numer (ten z artykułem o śmierdzących elfach. I żeby nikt nie nazywał mnie krasnoludzkim fanatykiem!) i co się okazuje? FANTASY zmieniło mały znaczek w górnym prawym rogu z loga CLICK! na logo CD Action. Nie, żebym zauważył zmianę w zawartości gazety, ale mimo wszystko czułem się nieswojo, czytając najnowszy numer CD Action FANTASY. O co chodzi? Dołączam się też do dyskusji dotyczącej fotografii panienek powpychanych, gdzie się tylko da (fotografii, nie panienek). Otóż fajnie, że jakoś urozmaicacie dział listy, bo jak czasem trzaśniecie foty Randalla (a może randallminatora? Ach te czerwone czujniki w miejsce oczu ;)), albo Froggera (bez komentarza), to faktycznie, czytelnicy muszą jakoś odreagować te stresy spowodowane patrzeniem na coś tak odmiennego od ideałów kobiecego piękna. A może w tych zdjęciach ukryty jest jakiś przekaz podprogowy? Przynajmniej jeśli pewnej nocy armia niczego nieświadomych zahipnotyzowanych dzieci pójdzie zaatakować najbliższy sklep zoologiczny i zacznie, w akcie humanitaryzmu, wypuszczać na wolność małe żabki, to będzie wiadomo, kogo winić. Tak, ja was już dawno rozgryzłem! I to by było chyba na tyle. Aha, zapomniałbym. Ten artykuł o krasnoludach w najbliższym numerze FANTASY to ładny ma być i oddawać cześć tej wielkiej (duchem) rasie.

▪▪▪ Yarcio

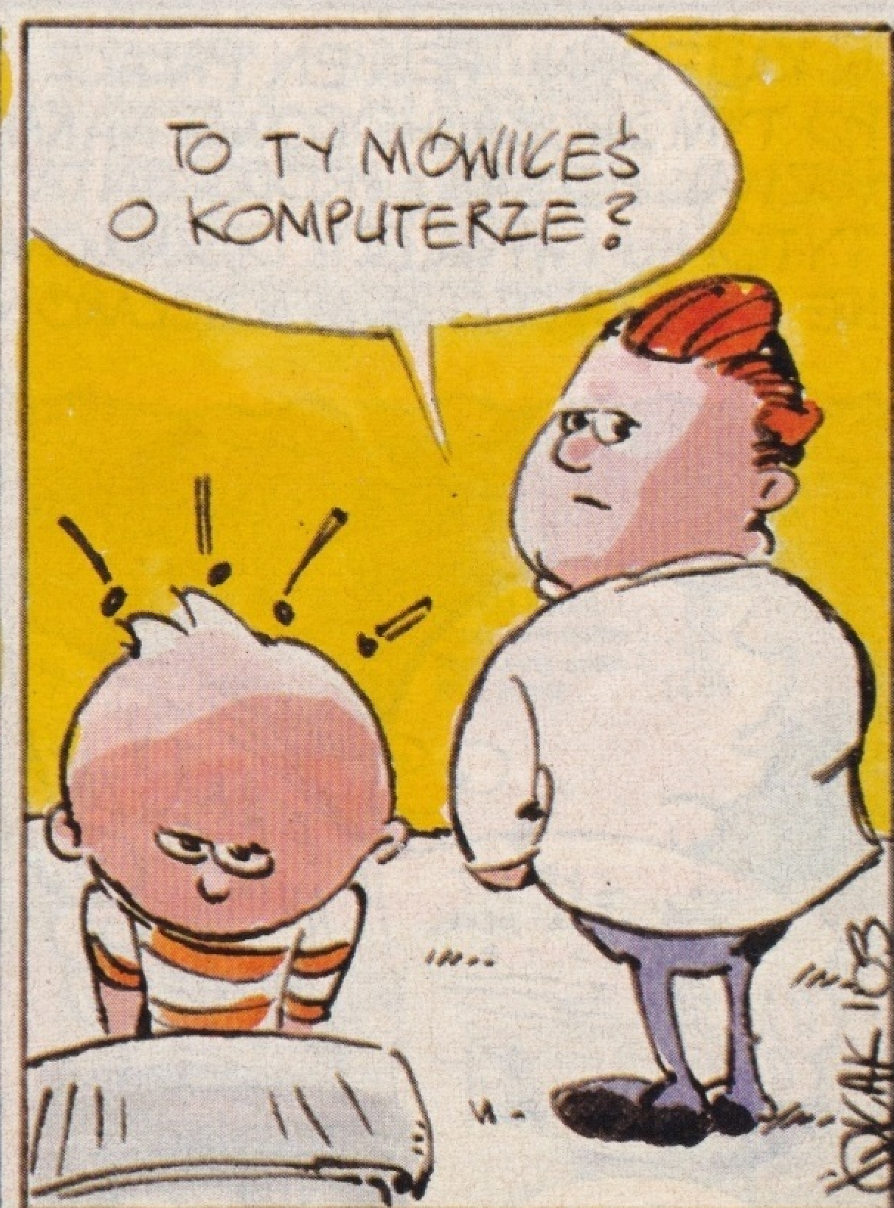
Zmiana loga jest spowodowana tylko i wyłącznie względami technicznymi wynikającymi z zarządzeń Ruchu obowiązujących wszystkie magazyny w kraju, a dotyczących maksymalnej liczby dodatków do pism. Poza tym nie zmieniło się nic. Ta sama redakcja, ci sami autorzy itp. A artykuł o brodatych kurduplach już jest napisany i jest pięęękny... A propos żabek, to masz okazję zobaczyć na zdjęciu Froggera z trójką jego redakcyjnych ulubieńców (reszta ulubieńców mieszka w domu).











Na listy odpowiadają: Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

RANDALL WCIĄŻ TU PANUJE... DO CZASU

Randall godo...

Nie będę ukrywał, że od dłuższego czasu do gier komputerowych mam stosunek chłodny. Może nie w granicach zera stopni Kelvina, ale na pewno zera stopni Celsjusza. Zadaję sobie kilka małych pytanek: jak można koncertowo marnować czas na debilne wpatrywanie się w ekran monitora, kiedy życie jest takie piękne! Jest tyle interesujących książek do przeczytania, tylu kapitalnych ludzi do poznania (zwłaszcza płci odmiennej), tyle fantastycznych miejsc do zobaczenia, tyle pasjonujących hobby, którym można się oddać. Czy nie żal wam czasu spędzonego na pstrykaniu w myszkę lub klawiaturę i zabijaniu kolejnych hord potworów? Pomyślcie, czym będziecie mogli pochwalić się w życiu? Że zaliczyliście milion fragów w KWAKA albo zdobyli enty poziom w ULTIMIE? Czy nie brzmi to naprawdę BARDZO żałośnie jak na podsumowanie kawału życia?

-- Randall

ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

Aparat cyfrowy otrzyma Daniel Mierzejewski z Warszawy

TOP13 – grę wylosował Szymon Żymła z Rudy Śląskiej

Zegarki Casio otrzymają: Jerzy Kwaśny z Żywca, Anna Kopacz z Warszawy, Dariusz Dusiński z Grójca

Film i koszulkę Władca Pierścieni dostaną: Andrzej Dądkowski z Olsztyna, Paweł Ziółkowski z Torunia, Tomasz Bartkowski z Torunia, Krzysztof Kowalczyk z Radziechowych, Władysław Grochowski ze Zbuczyna

Koszulki z Władcy Pierścieni wylosowali: Filip Czarnecki z Krakowa, Arkadiusz Jarzyński z Warszawy, Damian Przybysz z Czerwonaka, Tomasz Dziwak z Zatoru, Renata Pękosz z Dąbrowy Górniczej, Mateusz Kupczyk z Piły, Elżbieta Garcarz-Macioch z Jeleniej Góry, Grażyna Adamska z Legionowa, Mateusz Kanik z Bełchatowa, Katarzyna Marszewska z Kobylicy

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy
i zapraszamy do udziału w konkursach w tym numerze

Piramidalna pomyłka

Witam Panów Froggera i Randalla. Otóż nie wiem, czy do CLICKA! wdarł sie chochlik drukarski, czy po prostu Panowie pomyliliście się (każdemu się zdarza), ale ta piramida, która rzekomo ma być piramidą Cheopsa, to w istocie Piramida Chefrena – syna Cheopsa. Wysnuwam te wnioski stąd, że zdjecie Piramidy Cheopsa z prostopadle ułożonym do niej Sfinksem jest po prostu niemożliwe do uzyskania, gdyż piramida Cheopsa jest dość daleko od Sfinksa i po przekątnej. Byłem w Egipcie i pamietam :).

Krzysztof H.

Słusznie! Z właściwą sobie skromnością przyznajemy się do błędu. Niemniej, niezależnie jaka to piramida, to obwieszenie jej od stóp do głów reklamami (pokazaliśmy to na zdjęciu w poprzednim numerze) uważamy za niewłaściwe. Przy okazji gratulujemy spostrzegawczości.



Moglibyście...

Moglibyście dodać w następnym numerze TYBERIAN SUN?

Paweł

I chechłacz z wodotryskien na pierogach tyż. Bo jak nie, skoro tak?



Randall, wrzucaj dalej!

Siemanko. Witam całą redakcję CLICKA! Nie interesuję się za bardzo grami komputerowymi, ale za to kocham czytać listy czytelników. Uwielbiam, jak Randall „wrzuca" niektórym ludziom. Zresztą tak samo tą rubryką interesuje się mój tata. Randall nie zmieniaj się i opieprzaj ile wlezie ludzi, którzy krytykują wasze pismo.



Ashanti

No to specjalnie dla taty milutkie zdjątko. W każdym razie mnie się podobało.



My the best...

Piszę do was pierwszy raz, choć czytam CLICKA! od pierwszego próbnego numeru. Jesteście the best, najlepsi z najlepszych itd... Podziwiam i uwielbiam Randalla za jego teksty, a Frogger powinien sobie dać spokój i pójść na zasłużoną emeryturę **[jeszcze czego – Frogger]**. Bardzo mi się podobało, jak dodaliście do CLICKA! ORIENTALNE NOCE. Mam pytanie i zarazem prośbę. Czy moglibyście dodać do CLICKA! jakiegoś RTS'a typu TZAR THE BURDEN OF THE CROWN albo THE SETTLERS? Pozdrawiam całą redakcję CLICKA!

King Richard Lionheart

Już niebawem na naszym cover CD znajdzie się wyśmienita strategia czasu rzeczywistego KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA firmy Cryo.

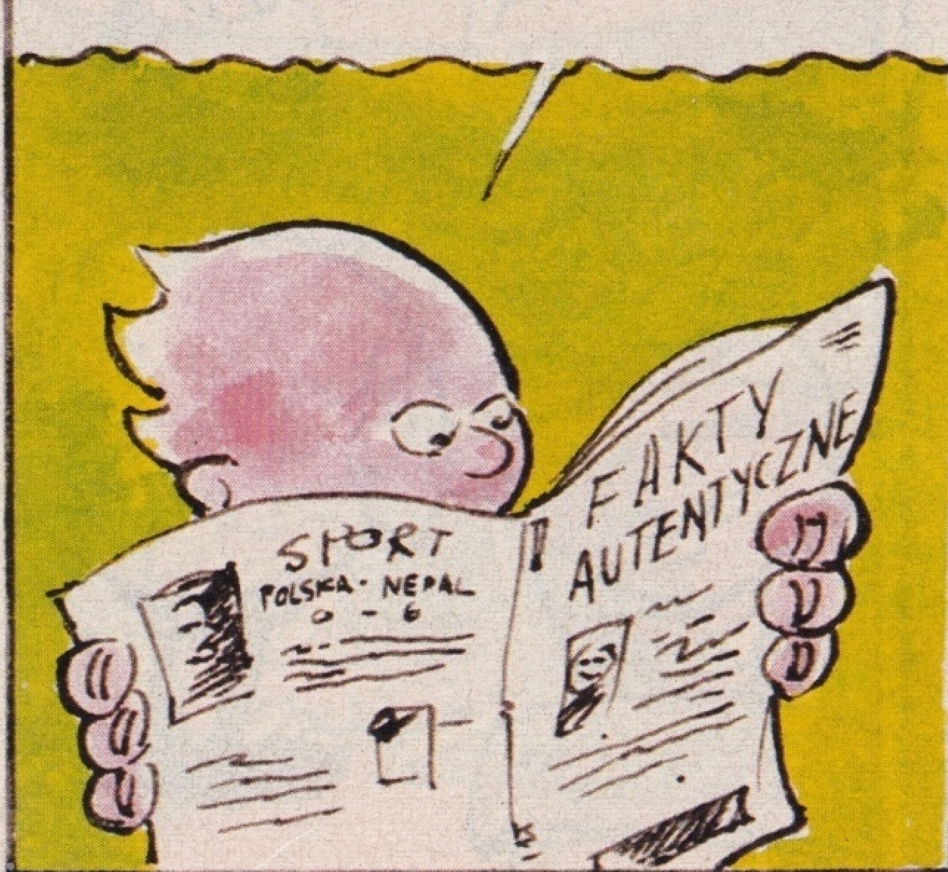


Jędruś, bój się Boga!

Dotychczas nie dostałem odpowiedzi na moją propozycję dotyczącą recenzji CRUSADER KINGS. Jeżeli nie dostanę od was odpowiedzi lub dostanę ją negatywną, zwrocę się do innych pism komputerowych. Czekam do jutra... Z poważaniem.

Jędrek Malko

Ojoj, nie rób nam tego. Proszę! Przecież twoje imię brzmi jak dzwon dla setek tysięcy czytelników! Jak podamy na okładce wiadomość, że pisze do nas sam Jędrek Malko, to tłumy fanów rzucą się przewracając kioski i wzniecając dzikie zamieszki, a CLICK! na czarnym rynku osiągnie niebotyczne ceny! I błagam Cię (Randall od teraz pisze ten list na kolanach – redakcja) pod żadnym, żadnym pozorem nie idź do konkurencji. Czy naprawdę chcesz nam wyrządzić taką krzywdę i skazać nas na pewne bankructwo? Przecież CLICK! bez Jędrka Malki, to jak Kłapouchy bez ostów, Lara Croft bez cycków i Frogger bez żab! Ach, i daj nam więcej czasu niż do jutra, abyśmy mogli napawać się do woli perłami twojego geniuszu.









THE SETTLERS III
ZA 29.99!

W sprzedaży od 17 września!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą oraz dodatkami: Nowe Misje i Misja Amazonek





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Kultowa seria Settlers. Jesteś wybrańcem Boga – bohaterem, który ma poprowadzić swój lud - potężnych Rzymian, sprytnych Egipcjan lub odważnych Azjatów - ku chwale zwycięstwa i światowej dominacji. Czeka cię rozbudowana gospodarka, którą musisz rozsądnie zarządzać oraz oddziały gotowych na wszystko, okrytych stalą wojowników. Poprowadź swój lud do zwycięstwa. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ COLD ZERO OSTATNI SPRAWIEDLIWY!





COLD ZERO
ostatni sprawiedliwy



Już w sprzedaży
19,99 zł • wersja PL

eXtra Gra 100% Sportu **Soccer Manager**

